

Andréia Bianco

CONCEPT DE PERSONAGEM COM BASE NA OBRA DE J.K ROWLING

Projeto de conclusão de curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa
Catarina para obtenção de Grau de
bacharel em Design. Orientador: Prof.
Me. Clóvis Geyer

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bianco, Andréia

Concept de personagem com base na obra de J.K Rowling /
Andréia Bianco ; orientador, Clóvis Geyer Pereira, 2017.
121 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Concept de personagem. 3. Character
design. 4. Harry Potter. 5. J.K Rowling. I. Geyer Pereira,
Clóvis. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Design. III. Título.

CONCEPT DE PERSONAGEM COM BASE NA OBRA DE J.K ROWLING

Este projeto de conclusão de curso foi julgado adequado para obtenção do Grau de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de Novembro 2017.

Prof^a Marília Matos Gonçalves, Dr.
Coordenadora de Curso

Banca Examinadora

Prof. Me. Clóvis Geyer
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Dr.^a Mônica Stein
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.Dr. William Machado de Andrade
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Romel Gonçalves, que esteve junto comigo ao longo de todo processo. Muito obrigada por discutir comigo as ideias do projeto, fazer sessões de *brainstorm* quando estava criativamente empacada e seus *feedbacks* depois de cada sketch, o que, muitas vezes tornaram os desenhos melhor do que estavam antes. Além disso, agradeço por ser meu suporte e me encorajar nas horas que achava em que nada daria certo.

Sou grata a minha família, pelo apoio e paciência necessária comigo ao longo desse período. Muito obrigada aos amigos Angelo Bortolini, Lucas Ferreyra, Daniela Sgrott e Aline de Oliveira, seus *feedbacks* auxiliaram a melhorar ainda mais o projeto. Além disso, gostaria de fazer também uma menção honrosa e agradecer a Débora Costa Ferreira, por todo apoio ao longo desse ano.

Ao Professor Clóvis, obrigada pela assistência durante o processo do PCC, pelos *feedbacks* e por concordar ser meu orientador. Aos membros da banca, fica o meu agradecimento por terem aceitado participar do projeto. Por fim, agradeço também ao corpo docente da UFSC e a todos aqueles que influenciaram direta ou indiretamente na minha jornada acadêmica.

Muito obrigada! <3

RESUMO

Este trabalho possui como referência o universo expandido de Harry Potter. O objetivo consiste em desenvolver três personagens, cada qual representando uma escola de magia diferente e que, em nenhum momento, foi abordada nas principais obras do universo ficcional. São elas Uagadou, Mahoutokoro e Castelobruxo (localizadas na África, Japão e Brasil respectivamente). Este documento descreve o processo envolvendo o *concept* dos personagens. Desde a pesquisa de referências teóricas e imagéticas, assim como a parte prática de evolução do design do personagem até sua versão final.

Palavras- chave: Concept; personagem, design de personagem, J.K. Rowling, Harry Potter, Mahoutokoro, Castelobruxo, Uagadou.

ABSTRACT

This work has as reference the expanded universe of Harry Potter. The objective is to develop three characters, each representing a different school of magic and which, at no time, was approached before in the main works of the fictional universe. They are Uagadou, Mahoutokoro and Castelobruxo (located in Africa, Japan and Brazil respectively). This document describes the process involving the concept of the characters. From the research of theoretical and imagery references, as well as the practical part of it, from the evolution of the character's design to its final version.

Palavras- chave: Concept; character, character design, J.K. Rowling, Harry Potter, Mahoutokoro, Castelobruxo, Uagadou.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01: Mickey, Darth Vader, Homem-aranha.....	2
FIGURA 02: Diferentes mídias em que o universo de Harry Potter se expandiu.....	4
FIGURA 03: esquematização do método Double Diamond.....	6
FIGURA 04: Ilustração da escola de magia Castelobruxo.....	9
FIGURA 05: Ilustração da escola de magia Mohoutokoro.....	10
FIGURA 06: Ilustração da escola de magia Uagadou.....	12
FIGURA 07: Tipos de personalidade funcional aplicada em personagem.....	17
FIGURA 08: Tipos de arquétipo representados em personagens de Star Wars.....	19
FIGURA 9: Desenho gestual por Carlos Luzzi.....	24
FIGURA 10: Conceitos importantes do desenho gestual.....	26
FIGURA 11: Sentido do movimento.....	26
FIGURA 12: Proporção do corpo humano.....	27
FIGURA 13: Diversos padrões de proporção.....	28
FIGURA 14: Padrão de proporção de acordo com idade.....	29
FIGURA 15: Estilização e proporção.....	30
FIGURA 16: Proporções do rosto.....	31
FIGURA 17: Principais elementos que compõem as expressões.....	32
FIGURA 18: Expressões.....	33
FIGURA 19: Formas básicas aplicadas no personagem:a) quadrado; b) círculo; c) triângulo.....	34
FIGURA 20: Formas básicas aglutinadas para compor personagem.....	35
FIGURA 21: Divisão do corpo em <i>shapes</i>	35
FIGURA 22: Silhueta.....	36
FIGURA 23: Espaço negativo = x.....	36
FIGURA 24: mesmo formato base, aplicação de estilos diferentes.....	37
FIGURA 25: Relação de variância entre os tamanhos de formas.....	38
FIGURA 26: Maneiras de se aplicar variância no desenho.....	39
FIGURA 27: Maneiras de se aplicar ritmo no desenho.....	40
FIGURA 28: Adaptação de figurino - referência versus estilização.....	41
FIGURA 29: Figurinos de Elsa.....	42
FIGURA 30: <i>Shape</i> como base para criar volume.....	44
FIGURA 31: <i>Turnaround</i> com três poses.....	45

FIGURA 32: <i>Turnaround</i> com cinco poses.....	45
FIGURA 33: <i>Lineup</i> elenco.....	46
FIGURA 34: Sistema de cores RGB, CMY e RYB, respectivamente.....	47
FIGURA 35: Propriedades da cor aplicadas na cor azul: tom/hue, saturação/ <i>saturation</i> , luminosidade/ <i>brightness</i>	48
FIGURA 36: Círculo Cromático com base no sistema RYB.....	49
FIGURA 37: Tipos de combinação harmônica.....	50
FIGURA 38: Esquema de cores quentes (warm), frias (cold) em comparação com tons neutros.....	51
FIGURA 39: Estilização: realista ao caricato.....	53
FIGURA 40: Categorias de design de personagem.....	54
FIGURA 41: Discrepância de linguagem visual no filme Branca de Neve e os sete anões.....	56
FIGURA 42: Tipos comuns de estilização, de acordo com seguimento.....	57
FIGURA 43: Referências de concepts de personagem.....	59
FIGURA 44: Ninfadora Tonks – metamorfo.....	60
FIGURA 45: Gabba - referências de rostos.....	64
FIGURA 46: Gabba - sketches de rosto	65
FIGURA 47: Gabba - evolução do rosto do personagem.....	66
FIGURA 48: Gabba - primeira versão de corpo inteiro.....	67
FIGURA 49: Gabba - imagens de referência para o uniforme.....	68
FIGURA 50: Gabba - opções de uniforme escolar.....	68
FIGURA 51: Gabba - opções finais de uniforme para o personagem.....	69
FIGURA 52: Gabba - ajustes finais na estrutura corporal.....	70
FIGURA 53: Gabba - versão final.....	71
FIGURA 54: Gabba – metamorfo.....	72
FIGURA 55: Gabba – <i>gesture</i> e expressões.....	72
FIGURA 56: Gabba – <i>turnaround</i>	73
FIGURA 57: Professora Minerva McGonagall – animago.....	74
FIGURA 58: Ratel.....	75
FIGURA 59: Aurores do universo de Harry Potter: Alastor Moody, Ninfadora Tonks, Harry Potter, Ron Weasley e Tina Goldstein.....	76
FIGURA 60: Akia - referências de rostos e cabelos.....	78
FIGURA 61: Akia - sketches de rostos.....	79

FIGURA 62: Akia - sketches de personagem.....	80
FIGURA 63: Akia - referências de roupas.....	81
FIGURA 64: Akia - opções de uniforme escolar.....	82
FIGURA 65: Akia – turnaround.....	83
FIGURA 66: Akia - expressões e gesture.....	84
FIGURA 67: Akia - referencias de ratel.....	84
FIGURA 68: Akia - esquema de desenvolvimento do ratel.....	85
FIGURA 69: Akia - turnaround da versão ratel.....	85
FIGURA 70: Hiyori - referencias de roupas.....	88
FIGURA 71: Hiyori – Thumbnails.....	89
FIGURA 72: Hiyori - referencias de rostos	90
FIGURA 73: Hiyori - <i>sketches</i> de rostos.....	90
FIGURA 74: Hiyori - opções de uniforme.....	91
FIGURA 75: Hiyori - variações de uniforme.....	92
FIGURA 76: Hiyori- versão final.....	93
FIGURA 77: Hiyori- <i>turnaround</i>	93
FIGURA 78: Hiyori - <i>gesture</i> e expressões.....	94
FIGURA 79: Primeiros testes de cor.....	95
FIGURA 80: Colorização dos personagens.....	96
FIGURA 81: Silhuetas / line up.....	97
FIGURA 82: Ritmo e variância.....	98
FIGURA 83: Model Sheet dos personagens.....	99

TABELAS

Tabela 01: Escolas de Magia.....8

Tabela 02: Esquema baseado na *worsheet* de Tillman.....22

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 PROBLEMA.....	2
1.2 OBJETIVO GERAL.....	3
1.2.1 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	3
1.3 JUSTIFICATIVA.....	3
1.4 MÉTODO.....	6
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	7
2.1 Sobre a obra de J.K Rowling: as escolas de magia.....	7
2.1.1 Castelo Bruxo.....	9
2.1.2 Mahoutokoro.....	10
2.1.3 Uagadou.....	11
2.2 Concept de personagem.....	13
2.2.1 Construção da “vida interior” do personagem.....	14
2.2.1.1 O que é personalidade?.....	14
2.2.1.2 Arquétipo: definição e tipos de perfis.....	17
2.2.1.3 Como desenvolver o contexto do personagem?.....	20
2.2.2 Design de personagem.....	23
2.2.2.1 Desenho Gestual.....	24
2.2.2.2 Figura humana.....	27
2.2.2.3 “Shapes” e Silhuetas.....	33
2.2.2.4 Variância e ritmo no design de personagem.....	37
2.2.2.5 Costume Design.....	41
2.2.2.6 Volumetria do personagem.....	43
2.2.2.7 Cor.....	46
2.2.2.8 Estilo.....	52
2.2.2.9 Appeal.....	58
3. DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS.....	58
3.1 Gabriel “Gabba” Alves (Castelobruxo).....	60
3.1.1 Contexto e personalidade.....	60
3.1.2 Design.....	63
3.2 Akia Akingbade (Uagadou).....	73
3.2.1 Contexto e personalidade.....	73

3.2.2 Design.....	78
3.3 Hiyori Watanabe (Mahoutokoro).....	86
3.3.1 Contexto e personalidade.....	86
3.3.2 Design.....	88
3.4 Colorização dos personagens.....	94
3.5 Personagens: silhueta, ritmo/variância e <i>model sheet</i>	97
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	100
5. REFERÊNCIAS.....	101

1. INTRODUÇÃO

O design de personagem desempenha um papel muito importante na indústria de entretenimento. De acordo com Silver (2017), sem os personagens não existiriam histórias, animações, *storyboards*, quadrinhos, brinquedos etc. Para o autor, o personagem seria o começo do processo de desenvolvimento da história, o qual pode ser utilizado para conceituar ideias iniciais desde o começo de um projeto.

O personagem estará sempre a serviço da história (TILLMAN, 2011). Para criar um personagem, primeiramente é necessário embasamento, ou seja, ele precisa de um contexto para existir. Tratando-se deste projeto de conclusão de curso, a ideia consiste na criação de personagens. A fim de ambientá-lo em um universo, propõe-se como referência, a obra de Joanne Rowling ou J.K Rowling.

A autora, nascida na Inglaterra em 1965, tem como obra mais conhecida os livros de ficção “Harry Potter”, cuja história gira em torno das aventuras de um menino bruxo, que estuda magia e bruxaria na escola de Hogwarts. No entanto, o mundo criado pela Rowling vai muito além do que é contado nos livros. Recentemente ela anunciou a existência de outras escolas de magia, tais quais *Uagadou* localizado na África, *Mahoutokoro* no Japão e *Castelobruxo* no Brasil (ROWLING, 2017). Cada uma delas possui informações gerais descritas pela autora sobre: sua localização, área de especialidade e vestimenta dos estudantes. Com base nesses dados, desenvolveu-se a história do personagem. A qual foi traduzida graficamente através do design, que utilizou como ferramenta o desenho e a pintura. No entanto, para se alcançar um bom resultado final, primeiramente precisou-se aprofundar em alguns aspectos teóricos e práticos tais quais: desenvolvimento do perfil e história do personagem, forma, construção, estrutura, proporção humana, cor, estilização, etc.

Dado contexto, a ideia de projeto consistiu em desenvolver conceitos de personagens (concept) com base na obra de J.K Rowling. Mais especificamente, pretendeu-se focar na criação de personagens que representam estas três escolas (africana, japonesa e brasileira). A partir disso, utilizando como fundamento a metodologia *double diamond*, objetivou-se estudar o processo necessário para desenvolver personagens, desde a criação de sua personalidade, até o design em si.

1.1 PROBLEMA

“Criar personagens nunca foi fácil para mim. O design deles não acontece sem luta; Não há uma fórmula ou atalho. Para criar o design do personagem faço centenas de desenhos, explorando alternativas e esperando pelo momento de reconhecimento, quando vejo o rosto do personagem que estava procurando olhando de volta para mim. Essa é o momento mágico que estou sempre trabalhando para alcançar. (...) Uma das maiores recompensas do nosso ofício é saber que o apego que nós sentimos aos nossos personagens se dividirá por milhares, que irão acreditar neles também. “ (GLEN KEANE, apud Bancroft 2006, p.5)

Para um personagem ser construído, além de uma boa história, personalidade interessante, é preciso unir esses pontos, normalmente, através de uma representação visual que o caracterize. Mickey, Darth Vader e Homem aranha (FIGURA 1), são exemplos amplamente conhecidos pelo público em geral, cujas primeiras aparições ocorreram em: 1928, 1977 (IMDB) e 1962 (MARVEL MASTER WORK), respectivamente.

FIGURA 01: Mickey, Darth Vader, Homem-aranha



FONTE: do autor (2017)

Para que estes personagens ainda façam parte da cultura pop ativamente, que pessoas se interessem e consumam diversos dos seus produtos lançados (filmes, séries, quadrinhos), eles necessitam possuir uma conexão forte com público. Desta forma, o design possui um papel muito importante, pois vai criar esse link entre o indivíduo e o personagem.

Dada conjuntura, o “*appeal*” ou apelo/atração, possui um papel muito importante para criar tal conexão e também para o próprio design de personagem. De acordo com Lerew (2012), o *appeal* é facilmente perceptível quando está presente. Segundo a autora (2012), ele representa uma impressão visceral, qualidade, charme, vida, que faz com que o observador continue a olhar e prestar atenção no personagem. De modo geral, é o que torna o personagem interessante.

Bons desenhos não necessariamente representam bem o conceito proposto ou possuem *appeal* suficiente. Dentro deste contexto, o problema do projeto consistia em: como desenvolver personagens, de modo que o seu *concept* estivesse de acordo com universo ficcional proposto, e também apresentasse *appeal* para o observador?

1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver três personagens com base na obra de J.K Rowling

1.2.1 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Estudar o processo de criação de personagens;
- Estudar a obra de J.K Rowling, mais especificamente sobre as escolas de magia: Uagadou, Mahoutokoro e Castelobruxo;
- Desenvolver o contexto e a personalidade dos personagens;
- Desenvolver alternativas gráficas (sketches) para os personagens;

1.3 JUSTIFICATIVA

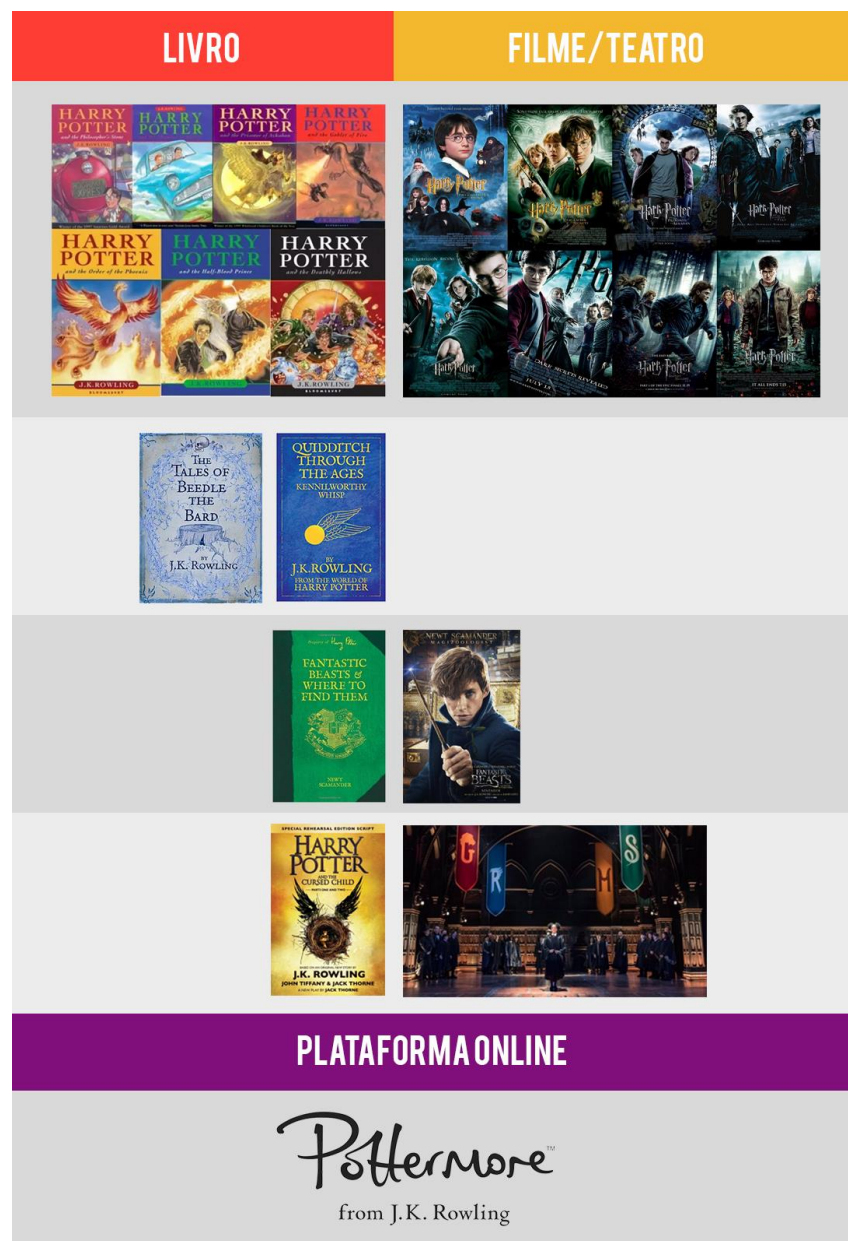
Segundo Bancroft (2006) o designer de personagem cria desenhos originais, para a mídia visual, sendo que estes devem se adequar a um determinado enredo. Desta forma, os personagens podem atender a uma gama variada de mídias: séries e filmes animados, quadrinhos, jogos em geral, entre outras mídias.

Em se tratando da obra de J.K Rowling, trata-se de uma autora britânica ganhadora de diversos prêmios literários, desde que lançou a série de livros “Harry Potter”. Ela teve a ideia para a história dos livros em 1990, em uma viagem de trem entre Manchester a Londres. Ao longo dos anos, a autora foi criando e organizando seu universo ficcional, até que em 1997 foi lançado o primeiro livro da saga (J.K. ROWLING, 2017). Desde então, 6 outros livros sucederam o primeiro e 8 filmes foram feitos a partir desta obra. Além disso Rowling, juntamente com Jack Thorne and John Tiffany, colaborou na criação da peça *Harry Potter and the Cursed Child Parts One and Two*. Ela também, lançou mais 3 livros baseados em Harry Potter: os contos de beedle o bardo, quadribol através dos séculos e animais fantásticos e onde habitam.

Este último, veio a servir de inspiração para roteiro do filme homônimo (escrito por Rowling), e lançado em 2016.

Por fim, foi criada uma plataforma interativa: o Pottermore. O site está definido como “uma empresa de publicação digital, e-commerce, entretenimento e notícias da J.K. Rowling, é a editora digital global de Harry Potter e J.K.” (POTTERMORE, 2017). Ele oferece uma série de artigos, notícias, sobre a obra e, é através dele, que a autora publica contos e novas informações sobre este mundo ficcional (FIGURA 2).

Figura 02: Diferentes mídias em que o universo de Harry Potter se expandiu



FONTE: do autor (2017)

De modo geral, pode-se observar que a maior parte da obra literária e suas adaptações giraram em torno da história principal envolvendo Harry Potter. Entretanto, com o lançamento de animais fantásticos, isso está mudando. O universo criado pela autora está em expansão, outras narrativas estão sendo exploradas. Por exemplo, no filme de 2016, se compara a escola de magia americana Ilvermorny, a inglesa Hogwarts. A partir dela, a autora divulgou no Pottermore mais informações sobre este colégio e anunciou outros: *Uagadou*, *Mahoutokoro* e *Castelobruxo* (localizados na África, Japão e Brasil, respectivamente).

As informações repassadas por Rowling sobre essas três escolas são descrições básicas contendo: sua localidade, o tipo de uniforme, a área de especialidade e alguns alunos famosos. Esta notícia foi divulgada em um período relativamente recente, sendo que esses dados foram apenas mencionados, pouco ou quase nada se conhece sobre elas, ou seus estudantes em específico.

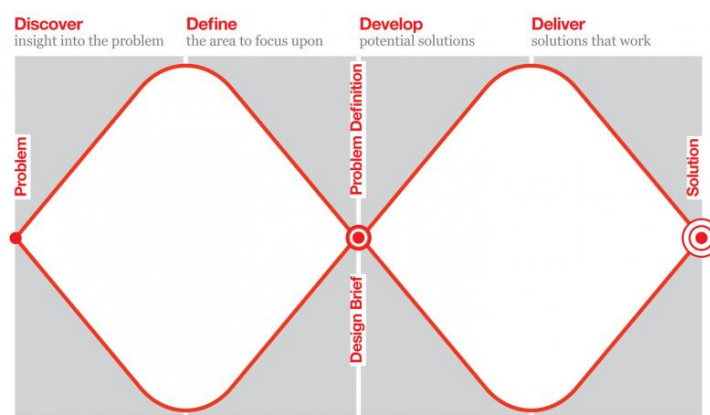
Dado contexto, entende-se que o interesse pelo universo criado por J.K Rowling pelo público ainda é bastante presente. Notou-se que o mesmo continua em expansão, pois novos materiais continuam a ser desenvolvidos. Além disso, para acompanhar livros e filmes há uma variedade de produtos licenciados, desde de bonecos colecionáveis, jogos de videogame a produtos para casa, os quais auxiliam a fomentar a indústria e o mundo criado pela autora.

Por meio da criação de concepts, percebeu-se a possibilidade de se explorar mais sobre o universo mágico desenvolvido por Rowling, utilizando como delimitação estas três instituições de ensino: *Uagadou*, *Mahoutokoro* e *Castelobruxo*. As descrições divulgadas, assim como o *background* deste mundo ficcional, serviram como embasamento para desenvolver tanto contexto, como o design dos personagens. Também, outra possibilidade, seria a de fomentar o material frente ao público e indústria, que ainda mantém interesse no conteúdo envolvendo o mundo criado por J.K Rowling.

1.4 MÉTODO

O método escolhido como base para este PCC, é o Double Diamond. Este, foi desenvolvido pelo *Design Council*, que organizou de acordo com alguns dos principais passos observados utilizados pelos designers em seus projetos (DESIGN COUNCIL, 2015). Caracteriza-se por ser subdividido em quatro partes *discover*, *define*, *develop* e *delivery*, cuja esquematização forma um “diamante duplo” (FIGURA 03).

Figura 03: Esquema do método *Double Diamond*



Fonte: *Design Council* (2015)

De modo geral, esta segmentação do método representa as seguintes diretrizes gerais:

- **Discover/Descobrir:** Começo do projeto. Observação, identificação da temática e do problema.
- **Define/Definir:** Estágio de definição (briefing), em que os designers analisam as possibilidades apontadas na primeira etapa e definem as diretrizes do projeto.
- **Develop/ Desenvolvimento:** Parte prática. Desenvolvimento de soluções e conceitos. Também é uma fase de testes, na qual protótipos são experimentados e, assim o designer tem a oportunidade de melhorar suas ideias.
- **Delivery/Entrega:** Última etapa. Resultado do projeto é finalizado, produzido e lançado.

Para fazer sentido, o método em sua forma genérica, deve se adequar ao projeto em questão, que neste caso trata de concept para personagem. Desta forma, as etapas da metodologia foram adaptadas e destrinchadas para melhor atender as necessidades do projeto.

- **Discover/Descobrir:** Identificação do Tema: Concept de personagem.
- **Define/Definir:** Especificação do tema: Concept de personagem baseado na obra de J.K Rowling; Definição do problema de projeto; Estudos teóricos sobre concept de personagem (arquétipos, shape, silhueta, cor, vestimenta, proporção, estilo, anatomia, etc); Pesquisa sobre o universo de JK Rowling, em específico sobre as três escolas *Uagadou, Mahoutokoro e Castelobruxo*;;
- **Develop/ Desenvolvimento:** Descrição do contexto e personalidade dos personagens; Pesquisa de referências gráficas; O design em prática: fase de geração de alternativas, experimentação e testes.
- **Delivery/Entrega:** Escolha da versão final e refinamento do personagem, finalização do trabalho e apresentação do PCC.

De modo geral as duas primeiras etapas, que são voltadas para o embasamento teórico, serão trabalhadas ao longo do PCC um. Já as últimas, que consistem no desenvolvimento do *concept* dos personagens em si.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 - SOBRE A OBRA DE J.K ROWLING: AS ESCOLAS DE MAGIA

De modo geral, pode-se fazer um paralelo entre as escolas de magia, pertencentes ao universo ficcional criado por Rowling, com colégios normais. No entanto, invés de aulas sobre química, matemática que contemplam as instituições dos chamados trouxas ou “*muggles*” (pessoas não mágicas), a dos bruxos possuiriam disciplinas como: feitiços, defesa contra as artes das trevas, entre outras.

Segundo *Pottermore* (2017), plataforma de divulgação oficial, o número de países que possuem escolas de magia é pequeno, quando comparado aqueles que não os têm. Um dos motivos para isso, seria porque a comunidade bruxa deste local seria pequena ou muitos adotam outros métodos de ensino como “*home school*” ou cursos por correspondência. Até o presente momento existem onze escolas ao redor do mundo, entretanto somente sete foram divulgadas pela autora (TABELA 1).

Tabela 01: Escolas de magia

Nome da escola	Região
Hogwarts	Reino Unido
Beauxbatons	Pirineus (entre França e Espanha)
Durmstrang	Norte da Europa
Ilvermorny School of Witchcraft and wizardry	Monte Gretlock, Estados Unidos
Mohoutokoro	Ilha Minami Iwo Jima, Japão
Castelobruxo	Floresta amazônica, Brasil
Uagadou	“Montanhas da lua”, África

Fonte: do autor (2017)

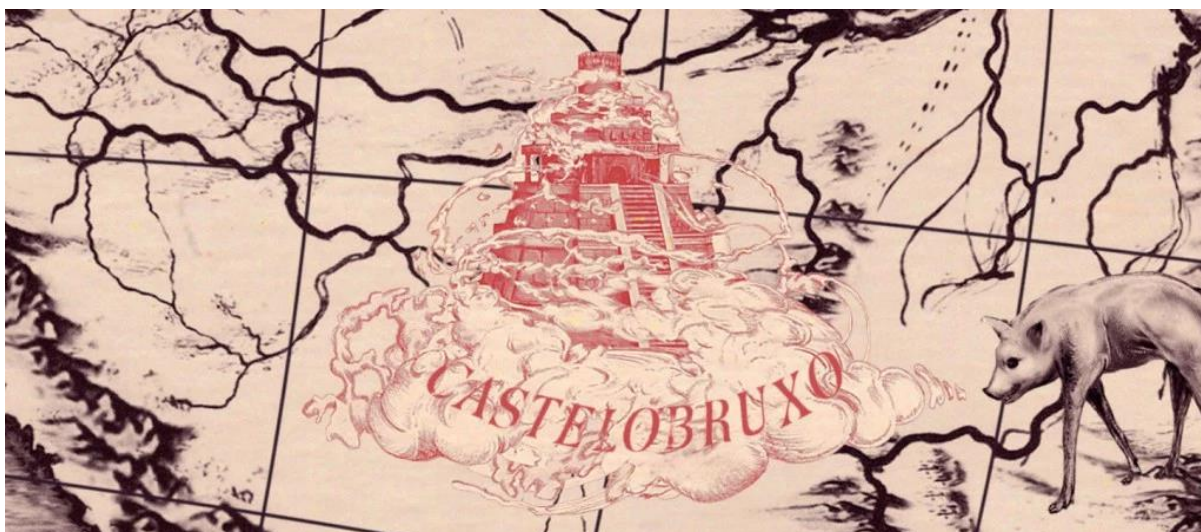
Ao longo da história, essas escolas foram afetadas direta ou indiretamente por situações como: casos de perseguição bruxa por parte de *muggles*, guerras, hostilidade entre a comunidade bruxa doméstica ou internacional. Por esse motivo, a localização exata delas é secreta (POTTERMORE, 2017). Desta forma, costumam estar localizadas em áreas de difícil acesso, como montanhas, assim como locais estratégicos que facilitem a defesa contra bruxos das trevas. Além disso, é bastante comum possuírem feitiços como o de disfarce (tornando-as imperceptíveis a *muggles*) e de proteção.

As quatro primeiras escolas são mais conhecidas pelo público em geral. *Hogwarts*, *Beauxbatons*, *Durmstrang* e *Ilvermorny* já foram mencionadas nos livros e também nos filmes de Harry Potter, assim como no longa Animais Fantásticos e onde habitam. Desta maneira, foram descritas as informações divulgadas pela a autora no *Pottermore* (2017), somente sobre *Mohoutokoro*, *Castelobruxo* e *Uagadou*, foco deste projeto de conclusão de curso. Tais dados foram importantes para melhor conhecer este universo mágico em questão, e assim, possuir embasamento para construção do contexto dos personagens.

2.1.1 Castelo Bruxo

Localizada no Brasil, pode ser encontrada nas profundezas da mata tropical. A fachada de Castelobruxo é frequentemente comparado a de um templo, trata-se de um imponente edifício anguloso feito de pedra dourada (FIGURA 04). Por questões de proteção, um feitiço de disfarce foi colocado no castelo. Para os poucos trouxas (*muggles*) que já viram o edifício, ele aparenta tratar-se apenas de ruínas. Outra observação, é que tanto o castelo, como o terreno são protegidos por caiporas. Estas tratam-se de pequenos seres espirituais peludos, extremamente astutos e levados, que saem de noite para proteger os estudantes e as criaturas que vivem na floresta.

FIGURA 04: Ilustração da escola de magia Castelobruxo



Fonte: Pottermore (2017)

Os estudantes utilizam vestes verde-claro e são especialmente avançados nos campos de Herbologia e Magizootologia. A primeira área assemelha-se a botânica e refere-se ao estudo de plantas e fungos, a segunda ao de criaturas mágicas (HERBOLOGY, 2017). Seu corpo estudantil é composto de brasileiros, assim como estudantes de toda América do Sul. Além disso, a escola possui um popular programa de intercâmbio para europeus, que desejam estudar mais sobre a fauna e flora da região. Entre os ex-alunos destacam-se: um dos mais famosos preparadores de poção do mundo, Libatius Borage (autor de “Estudos avançados no preparo de poções, Contravenenos asiáticos, tenha sua própria festa engarrafada”) e João Coelho, capitão

mundialmente renomado do time de quadribol *Tarapoto Tree- Skimmers* (Rasa-árvore de tarapoto).

2.1.2 Mahoutokoro

Trata-se uma antiga escola japonesa, na qual sua construção consiste em um palácio feito de jade e gordura de carneiro (FIGURA 05). É localizada no ponto mais alto da ilha Vulcânica de *Minami Iwo Jima* no Japão (os trouxas acreditam tratar-se de um local inabitado). Um dos seus diferenciais, é possuir um dos menores corpo estudantil entre as escolas de magia.

Figura 05: Ilustração da escola de magia Mahoutokoro



Fonte: Pottermore (2017)

Os estudantes são aceitos a partir dos sete anos, no entanto só começam a frequentar de fato a escola a partir dos onze. Esta é uma Instituição de caráter diurno, diferente de outras, que se assemelham a um colégio interno onde os alunos dormem no local (como é o caso de Hogwarts), em Mahoutokoro eles vão à escola, e depois voltam para suas casas. O meio de transporte oferecido é voar nas costas de pássaros pétreis gigantes.

Com relação ao uniforme, cada aluno recebe vestes encantadas quando inicia sua vida escolar. Essa vestimenta tem o poder de crescer e se adaptar ao estudante,

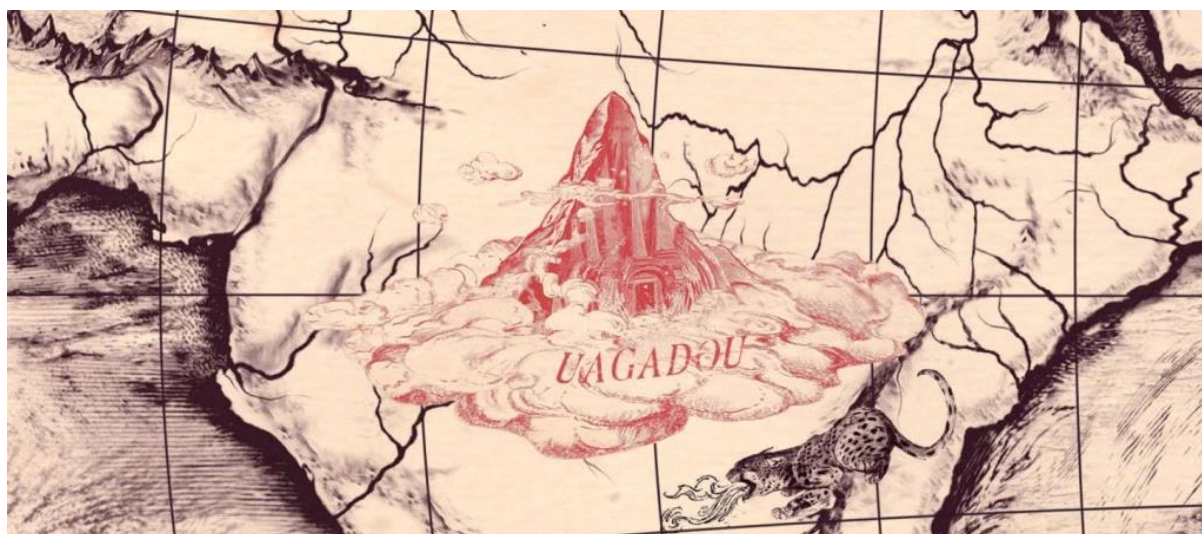
além de mudar de cor conforme o desenvolvimento do usuário. No começo, ela possui tom de rosa claro e vai alterando, de acordo com o aprendizado e qualidade das notas alcançadas nas disciplinas, para dourado. Caso as vestes fiquem brancas, isso significa que o aluno cometeu algum ato ilegal do código bruxo japonês como uso de magia negra ou quebra do estatuto de sigilo (pessoas trouxas não devem saber da existência de bruxos). “Ficar branco” representa uma desonra terrível e resulta na imediata expulsão do aluno e em um julgamento no Ministério da magia nipônico.

Além de seu poder acadêmico, a escola destaca-se também no quadribol, que, segundo lenda urbana, foi esporte levado ao Japão por estudantes de Hogwarts. Os membros do Toyohashi Tengu, time japonês e atual vencedor da liga dos campeões, atribuem boa parte das suas habilidades ao treino árduo que receberam na escola. Às vezes costumavam praticar o esporte sob tempestade, em mar turbulento e acabavam sendo forçados a prestar atenção tanto nas bolas do jogo (algumas se movem sozinhas), como em aviões da base aérea trouxa, localizada na ilha ao lado.

2.1.3 Uagadou

Dotada de reputação internacional invejável, Uagadou possui pelo menos mil anos de existência e é a maior entre as escolas bruxas (ROWLING, 2017). Localizada na África, recebe estudantes vindos de todo o continente. O único endereço dado é o de uma região chamada “Montanhas da lua”, termo antigo em referência as montanhas Rwenzor, em Uganda próximo a fonte do rio nilo (MOUNTAINS OF THE MOON, 2017). Neste local, os visitantes relatam sobre um edifício esculpido na montanha e envolto em neblina, parecendo com que esteja flutuando no ar. (FIGURA 06)

Figura 06: Ilustração da escola de magia Uagadou



Fonte: Pottermore

A utilização de varinhas para canalizar a magia é uma invenção inglesa. Por mais que tenha ganhado adeptos neste continente ao longo do tempo, muitos feitiços ainda são feitos apontando os dedos ou através de gestos das mãos. Essa técnica, muitas vezes acaba servindo de justificativa para os estudantes, quando acusados de romper o estatuto de sigilo. Por exemplo, ao relatar que o feitiço executado é passível de penalidade não foi intencional.

Esta instituição possui uma maneira peculiar de convocar seus estudantes. Eles recebem a notificação através de mensageiros do sonho, responsável pela mensagem do diretor (a). O mensageiro vai aparecer para a criança, enquanto ela dorme, e deixará um sinal na forma de pedra inscrita, que é encontrada pelo jovem quando acorda. Os alunos desta escola costumam se destacar nas áreas de astronomia, alquimia e auto transfiguração. Esta última, refere-se à transformação de partes do corpo humano, ou dele inteiro, em outra forma (TRANSFIGURATION, 2017).

O indivíduo designado como Animago, é aquele que consegue se transformar em determinado animal, conforme sua vontade (ANIMAGUS, 2017), é considerado como uma das facetas da transfiguração. Nos filmes de Harry Potter, existem alguns casos deste tipo, como: professora McGonagall que se transforma em gato, Sirius Black que vira cachorro.

Dado contexto, em determinado Simpósio internacional de animagos, o time da escola de Uagadou chamou atenção da imprensa quando fizeram uma exibição

sincronizada se transformando em animais como elefantes e guepardos. Isso quase gerou motim no evento, bruxos mais velhos, se sentiram ameaçados por jovens de catorze anos que já eram capazes de tal proeza (não é fácil o processo para uma pessoa se tornar uma animago), desta forma foi realizada uma queixa formal a Confederação internacional dos bruxos.

Com relação a lista de ex-alunos famosos, destaca-se Babajide Akingbade. Ele foi responsável por suceder a Alvo Dumbledore, antigo diretor da escola de Hogwarts, como independente supremo da confederação internacional dos bruxos.

2.2 Concept de personagem

Entre as definições para personagem destacam-se: referência a uma pessoa fictícia de uma obra literária ou teatral, papel desempenhado por um ator, representação de um ser humano em uma obra de arte (DICIONÁRIO AURÉLIO 2017). De acordo com McCloud (2008) humanos, adoram ouvir histórias sobre eles próprios. Tal tendência também acontece na visualização de sua representação gráfica. Segundo o autor, com poucos traços já seria possível para sugerir que isso representaria uma figura humana (bonecos-palito, por exemplo). Entretanto, se a intenção do criador é que o público perceba tal personagem como alguém específico, com aparência característica e dotada de sonhos e aspirações, alguns passos a mais são necessários.

Para Mccloud (2008) existem alguns itens básicos para desenvolver um personagem: o design, expressões faciais e linguagem corporal. O primeiro, principal foco deste trabalho, engloba três qualidades básicas: uma vida interior (história e visão de mundo), distinção visual (corpo, rosto e vestes distintos), traços expressivos (fala e comportamento associado ao personagem).

2.2.1 Construção da “vida interior” do personagem

Criar uma “vida interior” convincente pode ser considerado um dos aspectos mais importantes para criação de personagens (Mccloud, 2008). Definir a personalidade deles, vai além de uma lista de traços comportamentais. Deve-se procurar a razão por trás das ações e falas do personagem, a fim de que seja possível prever o que fariam em situações específicas. Este capítulo do projeto busca tratar

exatamente sobre a construção interna do personagem, por meio da compreensão entre a relação dos traços de personalidade, dos tipos de arquétipo e como isso engloba na criação do contexto e personalidade do mesmo.

2.2.1.1 O que é personalidade?

De modo geral personalidade pode ser definida como o caráter ou qualidades de determinado indivíduo, um tipo de individualidade consciente ou como a pessoa conhecida devido as suas funções, influências e etc (DICIONARIO AURELIO, 2017). Já, de acordo com Japiassú e Marcondes (2001), esse conceito varia um pouco de acordo com a área de estudo. No sentido filosófico, trata-se do caráter do indivíduo que se autodetermina como pessoa moral ou jurídica. Em se tratando do aspecto psicológico, refere-se à função com qual uma pessoa toma autoconsciência do “eu” e “uno” ao mesmo tempo (como a pessoa reunindo em sua consciência a diversidade de sua vida mental), de maneira que permanece idêntica através da sua evolução. No caso da definição genérica apresentada pelos autores (2001), é semelhante a primeira mencionada, classifica personalidade como um conjunto de características e modalidades de comportamento próprias de determinado indivíduo, tomadas de maneira integrada.

Carl Jung foi um psiquiatra suíço, responsável pelo fundamento da psicologia analítica. Em seu livro Tipos psicológicos, o autor analisa os padrões existentes na personalidade e comportamento, os quais compõem um indivíduo. Sendo que cada uma dessas características é resultante do modo singular como cada indivíduo escolhe fazer uso de suas capacidades mentais (6 REFLEXÕES PARA ENTENDER O PENSAMENTO DE CARL JUNG, 2017).

Segundo Jung, existem dois tipos gerais de atitude de personalidade: a extroversão e a introversão. De maneira geral a primeira refere-se a indivíduos que se sentem mais à vontade ao lidar com pessoas e objetos, assim como prestam mais atenção em seu impacto diante do mundo. O segundo grupo, oposto ao primeiro, prefere observar como o mundo ao redor os afeta, e se sente mais confortável com seus próprios pensamentos e sentimentos.

Ainda de acordo com psicanalista também existem quatro tipos funcionais de atitude (CAMAROTTI,1999): a sensação, que informa a existência de algo; o pensamento, revela o que ela é; o sentimento, que mostra o valor que certa coisa

possui; a intuição, que mostra a origem e para onde as coisas podem se encaminhar, por meio da apreensão da atmosfera. Dentre estas o autor constatou que uma das funções pode se diferenciar, tornando-se dominante (principal), enquanto outras podem se desenvolver com menor intensidade, tornando-se auxiliares (LESSA, 2017). Ainda sobre a temática, esses tipos podem ser classificados em racionais (pensamento, sentimento) e irracionais (sensação e intuição).

A partir das funções psicológicas básicas apresentadas: gerais e funcionais, Jung pode mesclá-las e apresentar oito tipos de personalidades diversificadas (BBC MUNDO, 2015):

- Reflexivo introvertido: interessa-se por ideias invés de fatos, mais preocupado com a realidade interior e presta menos atenção as pessoas;
- Reflexivo extrovertido: interessado em fatos e a partir dele faz suas teorias. Costuma reprimir emoções e sentimentos.
- Sentimental introvertido: a pessoa costuma ser reservada, solitária, porém compreensiva com outros indivíduos que dela precisam.
- Sentimental extrovertido: Perfil de alguém interessado nas relações humanas, estando em conformidade com o ambiente social;
- Perceptivo extrovertido: Enfatiza percepções que causam realidades tangíveis, possui tendência por buscar o prazer, costuma mudar de estímulo constantemente.
- Perceptivo introvertido: enfatiza a experiência subjetiva, invés de fatos, prospera em impressões sensoriais e vivem imersos em sentimentos internos.
- Intuitivo extrovertido: é aventureiro, interessa-se por algo até atingir tal meta, depois precisa de novas perspectivas. Além disso, ele tende a incentivar outras pessoas em seus projetos, e também costuma ser carismático.
- Intuitivo introvertido: é um sonhador, por vezes mais preocupado com as possibilidades do futuro, do que com presente.

Segundo filósofo Mark Venon (LOS OCHO TIPOS DE PERSONALIDAD DE JUNG EN LOS QUE TE PUEDES ENCONTRAR, 2015) esta classificação de personalidade feita por Jung serve de base para o teste Myers-Briggs, utilizado em terapias para auxiliar um indivíduo a identificar algumas de suas preferências pessoais

mais importantes. Além disso, um dos grandes motivos para a importância desse estudo em geral, foi a revelação para especialistas e leigos, que a maneira do homem reagir a estímulos externos possui relação com seu tipo psicológico, por esse motivo vários dos conflitos entre sujeitos decorrem das diferenças tipológicas de comportamento (TIPOS PSICOLÓGICOS, 2016).

Em se tratando de concept de personagem, tal teoria é útil para auxiliar a pensar nas características psicológicas do personagem em si. Um exemplo disso é o primeiro trabalho Mccloud (2008), em história em quadrinhos. Para criação dos personagens, ele utilizou em cada um deles, um tipo de atitude funcional: Zot (intuição), Jenny (sentimento), Peabody (pensamento/intelecto), Butch (sensação). A partir disso, Mccloud pode compreender melhor, quais e como seriam as reações desses personagens no desenrolar da história (FIGURA 07).

FIGURA 07: Tipos de personalidade funcional aplicada em personagem



Fonte: Mccloud, 2008

2.2.1.2 Arquétipo: definição e tipos de perfis

A noção de arquétipos é antiga, pode ser observada desde o tempo de Platão, assim como na obra Shakespeare. Segundo Tillman (2011), os tipos mais comuns a serem utilizados atualmente são aqueles determinados por Carl Jung. Ainda de acordo com autor, por meio deles é possível categorizar em grupos específicos, traços comuns encontrados nas pessoas. De modo geral, ele é considerado como um tipo de modelo para um indivíduo, característica ou comportamento que os seres humanos tenham intenção de se embasar ou simular.

Os diferentes tipos de arquétipos englobam ambos os espectros, tanto o bom, quanto o mal. O contexto determinará quais tipos de personagem faz mais sentido para a história. Jung desenvolveu uma série deles, no entanto de acordo com Tillman (2011) existem alguns tipos mais comumente utilizados quando se trata de storytelling (FIGURA 08):

- O herói: corajoso, altruísta. Luke Skywalker é um exemplo clássico, se mantém no caminho do bem durante sua saga em Star Wars (filmes 4 a 6), quando seus amigos estão em perigo, se apressa para ir ajudá-los e até mesmo quando derrota seu antagonista, ainda tenta salvá-lo.
- A sombra: possui maior conexão com o instinto animalesco presente em humanos, costuma ser implacável, misterioso, desagradável e maligno. Exemplo: Darth Vader. É um personagem que acredita na sobrevivência do mais forte, costuma deixar-se governar por impulsos e emoções, o que por vezes o torna suscetível a influência do arquétipo tipo trapaceiro.
- O tolo: geralmente é o responsável por levar as pessoas a situações indesejadas. Em sua participação na história, ele costuma testar os protagonistas e dependendo de como eles reagem ao tolo, nos revela uma faceta deles. Por exemplo, se ele comete um erro e irrita o personagem sombra, a reação dele pode ser de matá-lo, o que demonstraria o nível de crueldade do mesmo. Se invés disso, procurar consertar o erro cometido e poupar o tolo, isso demonstra que ainda existe alguma forma de humanidade e moralidade no personagem. Jar Jar Binks representa esse tipo de arquétipo: é irritante, deixa cair objetos importantes, aperta os botões que não deveria causando situações de risco. De modo geral, suas ações transformam as circunstâncias, fazendo com que os outros personagens tenham que se adaptar.
- A Anima/o animus: a anima é feminino que complementa o masculino (o animus representa o contrário). De maneira geral, esse personagem representa os desejos sexuais e o interesse romântico. Outra característica dele, é de evocar emoções chamar o personagem principal para a história. Um exemplo, é a Princesa Leia, foi através de uma mensagem dela que o Luke recebeu um “*call to action*” e a história se desenrolou de fato. Além disso, se apresenta como interesse amoroso de Han Solo e indica, até certo ponto, também ser o do herói.
- O mentor: ele costuma ser representado por personagens mais velhos, pois boa parte das culturas associa sabedoria com idade. A função dele é o de auxiliar o protagonista a atingir o seu potencial máximo. Yoda é o principal responsável por treinar Luke a lidar com a força e tornar-se um

jedi. Ele também é aquele quem as pessoas procuram, quando precisam de conselho.

- O trapaceiro: pode estar tanto no “lado do bem, como no do mal”, entretanto em ambas as situações procura atuar de acordo com seus interesses. Frequentemente é o encarregado de mudar o rumo dos acontecimentos, muitas vezes, portando-se tal qual um mestre de marionetes. O trapaceiro pode fazer o protagonista repensar o modo de agir mediante situações, auxiliando-o a se tornar quem é no fim da história. De maneira geral ele representa o maior desafio psicológico que o protagonista precisa superar. Em star wars o Senador Palpatine/ Imperador configura o arquétipo do trapaceiro. Ele tanto manipula o senado, fazendo com que as reuniões resultem a favor do império, como auxilia o jovem Anakin Skywalker (futuro Darth Vader) a seguir para o lado negro da força.

Figura 08: Tipos de arquétipo representados em personagens de Star Wars



Fonte: do autor (2017)

Dada conjuntura, um personagem pode ter mais de um arquétipo (TILLMAN, 2011). Isso pode torná-lo mais complexo e interessante, mas também corre o risco de confundir o público, que acompanha a história. Além disso, um personagem baseado em um determinado arquétipo, pode se transformar em outro tipo. Por exemplo o tolo,

poderia virar herói, mas esse é um processo que acontece ao longo de uma jornada, não de uma hora para outra.

2.2.1.3 Como desenvolver o contexto do personagem?

Com objetivo de desenvolver a “vida interior” do personagem, começar com a história de vida dele pode ser um bom ponto de partida (MCCLLOUD, 2008). Para isso alguns questionamentos podem ser úteis, tais quais: onde foram criados, qual foi a melhor ou pior coisa que aconteceu com eles, que tipo de pais tiveram, quem eram seus heróis, quais eram seus dilemas. Por meio dessas indagações, pode-se começar a determinar personalidade e história, e dessa maneira, ir moldando os personagens.

De acordo com Mccloud (2008), para ajudar a tornar o seu personagem mais crível, é possível buscar um terreno comum entre as experiências dele com as do leitor. Outro aspecto a se considerar é que as diferentes experiências de vida afetam a interação e relação entre os personagens de uma história. Por exemplo: um atleta, que ao longo da vida, está acostumado a ficar no lado vitorioso pode lidar com uma competição de modo diferente comparado aquele que se esforça a fim de superar uma vida de derrotas. Segundo o autor (2008), tais histórias de fundo, não precisam ser necessariamente muito elaboradas, se prender excessivamente nestes tipos de detalhes pode ser considerado erro de principiante.

Com intuito de elaborar a história, às vezes, existe um momento definidor que muda o rumo da vida de um personagem. Mccloud (2008) afirma que esse tipo de reviravolta emocional pode ser raro na “vida real”, porém foi bastante para embasar histórias de origem de super-heróis. No caso do Homem-Aranha por exemplo, quando ganhou seus poderes, a princípio ele queria ganhar dinheiro e viver como celebridade. Foi devido ao assassinato do seu tio, cujo responsável, a aranha poderia ter impedido anteriormente caso desejasse, que Homem-Aranha aprendeu que “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”. Foi a partir disso, que decidiu viver como um herói.

Outro aspecto importante a ser considerado para elaboração do contexto é que as nossas experiências, afetam como observamos o mundo, assim como a maneira com a qual enxergamos o mundo influencia aquilo que se quer e se espera dele. A partir do momento em que essas expectativas se chocam com as de outra pessoa ou com a natureza, tem-se uma fonte de algumas das melhores histórias a serem criadas

(MCCLOUD 2008). Desta maneira, as histórias dependem de conflito seja ele externo ou interno. Pode-se acrescentar uma variedade de características para personalidade de um personagem, entretanto é quando querem algo que esses traços têm propósito, fazem sentido e são postos em movimento para alcançar esse objetivo.

Dado contexto, para tornar personagens minimamente crível, deve-se ser possível de responder algumas questões básicas (TILLMAN, 2011):

- Quem? De quem se trata o personagem em questão?
- O Que? O que o personagem faz na história?
- Quando? Em que período histórico a história acontece?
- Onde? Qual lugar serve como locação para narrativa?
- Por que? Porque o personagem age de determinada maneira na narrativa, o que o motiva?
- Como? Como o personagem age? (As vezes a pergunta pode ser respondida no porque)

Por meio desses questionamentos, é possível ter uma noção do personagem e do seu contexto. A partir disso, Tillman (2011) desenvolveu um tipo *worksheet*, a qual pode servir como base para melhor descrever o personagem. Tal esquema é dividido em sete tópicos e cada um deles abrange um aspecto diferente do personagem (tabela 2).

Tabela 2: esquema baseado na worksheet de Tillman (2011)

CATEGORIA	SUB-CATEGORIA
Informações básicas	nome, codinome/apelido, idade, altura, peso, sexo, raça, cor dos olhos, cor do cabelo, nacionalidade, cor de pele, forma do rosto;
Características notáveis	vestuário, maneirismos, hábitos, <i>status</i> de saúde, <i>hobbie</i> , frase/fala favorita, tipo de voz, estilo de andar, possui alguma deficiência?, qual sua maior qualidade e falha;
Características sociais	cidade natal, atual residência, ocupação, salário, talento/habilidades, família, como era o personagem com criança, como é o personagem como adulto?;
Atributos e atitudes	tipo de educação, nível de inteligência, objetivos do personagem, nível de auto-estima/confiança, estado emocional;
Características emocionais	introvertido ou extrovertido, motivação, medos, felicidade, relacionamentos;
Características espirituais	o personagem acredita em Deus, possui fé ou vive através dos ensinamentos divinos?
Envolvimento do personagem na história	tipo de arquétipo, o meio afeta o personagem? Timeline (descreva os eventos mais importantes que foram responsáveis por levar o personagem até o momento da história a ser contada)

Fonte: TILLMAN (2011) - adaptado

Através desse conjunto de informações, é possível extrair dados suficientes sobre o contexto do personagem, assim como suas características. Por meio deles, seria possível iniciar o desenvolvimento gráfico em si. No entanto, primeiramente é necessário compreender quais as etapas e conhecimentos necessários englobam o processo de design, a fim de melhor transcrever as características do personagem para o *concept*.

2.2.2 Design de personagem

Dentro do design de personagem, simetria é um elemento muito importante. O termo basicamente, refere-se a semelhança entre duas partes, ou conjunto de proporções harmoniosas (MICHAELIS, 2017). Isto pode ser observado em seres humanos, animais e insetos, etc. Segundo McCloud (2008), o tipo de simetria que melhor se relaciona com seres da natureza é a bilateral, ou seja que o lado esquerdo é reflexão do direito, na qual é através dela que é possível reconhecer uns aos outros. Por esse motivo, ainda que um desenho seja abstrato e estilizado, se ele respeitar o arranjo básico das formas os seres humanos observarão a si mesmos no desenho (McCloud, 2008). Dentro deste contexto, seria possível a criação de um personagem genérico, mas para que o observador seja capaz de se conectar com ele é necessário que ele tenha contexto e que seja visualmente interessante.

De acordo com Silver (2017), design de personagem estaria relacionado com a organização das formas (*shapes*) e por meio delas, criar personalidades e sentimentos. De modo geral, quer dizer que através da variação do uso dessas formas, se pode transmitir determinada sensação sobre personagem, seja um sentimento, qualidade ou característica. Por exemplo, se o personagem é ranzinza, sua atitude é diferente de alguém feliz, caso seja gordo/magro ou jovem/idoso, o modo como traduzir e expressar isso graficamente também vai mudar. Por esse motivo é muito importante estabelecer previamente o contexto e compreender quem é o personagem antes de começar a desenvolvê-lo de fato.

A fim de facilitar o desenvolvimento do *concept* do personagem, Stephen Silver (2017) desenvolveu um processo chamado “The Silver Way”. Este guia consiste basicamente de cinco etapas, cada qual com as suas especificidades (SILVER, 2017):

- História: Descobrir o máximo possível sobre o personagem e seu universo, quais as motivações dele, assim como qual efeito você deseja que ele tenha com relação ao observador;
- Gesture: Mesmo que o seu personagem esteja parado em pé, por meio do gesture é possível expressá-lo (tipo de atitude, ação). Ele permite criar senso de movimento e “vida” ao personagem.;
- Design: De modo geral nesta etapa ocorre o desenvolvimento visual do personagem. Deve-se organizar as formas, determinar as proporções, assim como criar as roupas, cabelos e acessórios.
- Forma: Primeiramente, é preciso compreender o personagem em sua forma 2d (fase Design). Feito isso, é preciso compreendê-lo em 3d, por meio de volumes, profundidade e perspectiva.;
- Detalhes: Etapa final. Consiste em fazer o lineart (se houver) final do personagem, aplicar a cor e quaisquer elementos adicionais desejados (background por exemplo);

2.2.2.1 Desenho Gestual

De maneira geral, o desenho gestual (*gesture*), não possui como objetivo ser um desenho bonito, o desenhista não precisa gostar dele ou fazer linhas de contorno (HAMPTON, 2011). O foco é todo no movimento causado pela utilização das linhas. Procura-se concentrar na fluidez do movimento, assim como na relação entre as partes do corpo (FIGURA 9).

Figura 9: Desenho gestual por Carlos Luzzi



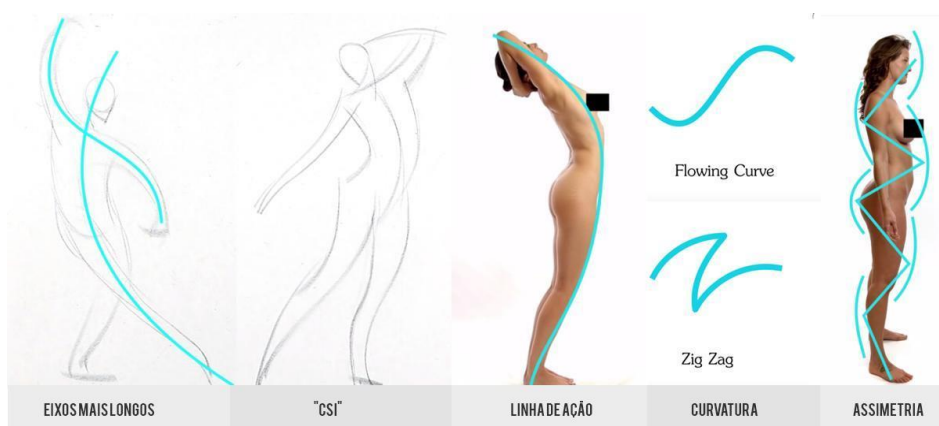
Fonte: acervo pessoal

Normalmente, é indicado como uma das maneiras iniciais de se introduzir a figura humana a quem está desenhando. Como o objetivo dele é o de transmitir uma ideia, o desenhista deve ser capaz de fazê-lo mesmo com as qualidades essenciais da figura/personagem (HAMPTON, 2011). O intuito é atentar-se para a mecânica do corpo e como faz para se movimentar, invés do desenho da figura em si.

De acordo com Proko (2013) existem alguns conceitos importantes que constituem o pensar e a prática de *gesture* (FIGURA 10):

- Eixos mais longos: A primeira dica é procurar pelos maiores eixos do corpo (comprimento dorso-pernas e braços). Por meio disso é possível captar o senso de movimentação de uma forma para outra;
- CSI: Para facilitar a captura do *gesture* e eliminar informações desnecessárias indica-se usar combinações de curvas em formato “C”, “S” ou linhas retas (I).
- Linha de ação: Há sempre uma linha principal que demonstra o fluxo direcional da pose. Geralmente trata-se da curva que conecta a cabeça aos pés, mas nem sempre ela pode ser caracterizada como única e longa.
- Curvatura: dependendo de como são utilizadas as curvas, percebe-se o *gesture* diferente. Curvas suaves e longas fazem com que o desenho pareça mais relaxado. Quando se curvar demais a linha, ou utilizá-las em *zigzag*, isso aumenta a tensão e, por vezes, pode indicar mudança abrupta de sentido de movimento.
- Assimetria do corpo: recomenda-se prestar atenção nas assimetrias existentes no corpo. Por exemplo, em uma pose de perfil as formas alternam angulação, o que resulta em uma maior fluidez. Desenhar as formas simetricamente, deixaria o desenho mais rígido, semelhante a um boneco de neve.

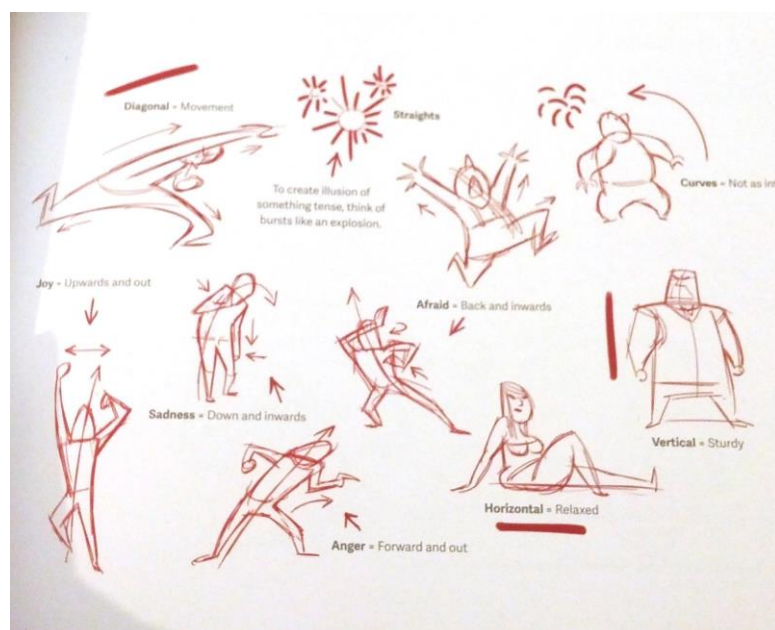
Figura 10: Conceitos importantes do desenho gestual



Fonte: adaptado de Proko

Outro aspecto importante é o sentido do movimento e como isso influencia a percepção da ação pelo observador. De acordo com Silver (2017), no caso de uma pose verticalizada, como de um personagem em pé, isso pode remeter a algo estável e solidificado; tratando-se de personagem deitado, relaxando ou dormindo, a horizontalidade da cena pode aludir a um sentimento de calma; na eventualidade de poses com linhas diagonais, isso refere a ação a sensação de movimento. Dessa maneira, por meio dos diversos sentidos aplicados da linha de ação, pode-se refletir determinado sentimento ou ação (FIGURA 11).

Figura 11: Sentido do movimento



Fonte: Silver (2017)

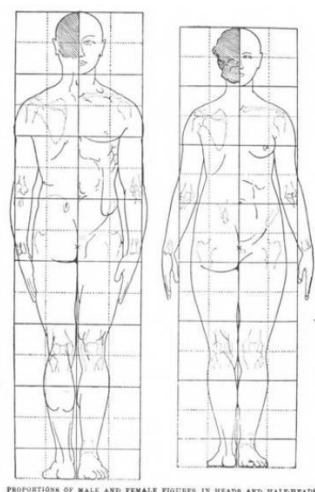
Dado contexto, o *gesture* pode ser considerado como uma forma de visual de comunicação, na qual é possível demonstrar ao observador de que se trata o personagem, sem utilização de texto (SILVER, 2017). Dessa maneira, pode-se melhor expressar a atitude, a personalidade do personagem, assim como se ele vai fazer algum tipo de movimento ou encontra-se em uma pose mais neutra.

2.2.2.2 Figura humana

Proporção refere-se a um aspecto de estudo da figura humana (GOLDFINGER, 1991). De maneira geral, ela compara áreas do corpo humano a partir de determinado padrão. Uma unidade de medida comum é o comprimento da cabeça. Sendo que, ela pode variar dependendo da abordagem, o que por vezes influencia no estilo gráfico adotado no desenho.

Antes de se aprender a estilizar personagens, no entanto, é muito importante compreender a base, ou seja, como são as proporções reais do corpo humano. Nesse caso, normalmente o corpo é subdividido em 7 cabeças e meia de altura e “metade cabeça” ou uma inteira para definir a largura dos ombros (FIGURA 12). Por meio dessa divisão é possível observar melhor as proporções, assim como estabelecer associações entre partes do corpo, por exemplo: o braço “termina” aproximadamente na metade da coxa, o umbigo encontra-se na mesma altura do cotovelo, etc.

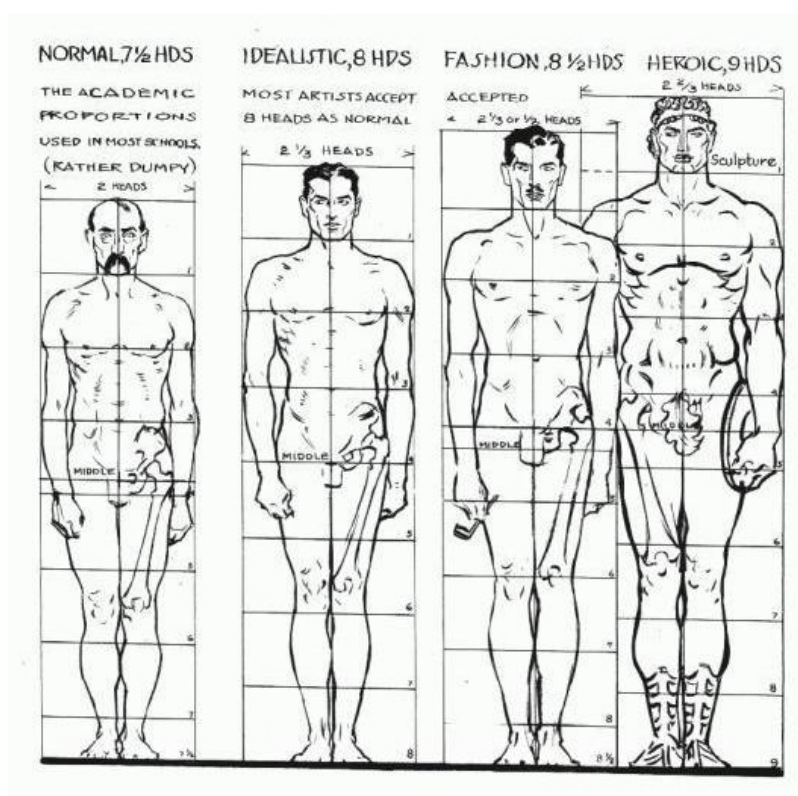
Figura 12: Proporção do corpo humano



Fonte: Goldfinger (1991)

Dentre as proporções de cunho realista, Loomis (2011) afirma que a versão de 7,5 cabeças é mais acadêmica. De modo geral, ela possui uma aparência mais atarracada e é considerada mais antiquada. Dessa maneira, é comum a variação para proporção idealista, tornando a forma mais alongada ao utilizar um sistema com 8 cabeças como base. Ainda de acordo com autor (2011), existem outras formas de variação, dentro desse contexto de figura realista. Por exemplo, os *fashion designers* costumam estender a figura 8,5 cabeças ou mais, já personagens heroicos costumam possuir proporção com cerca de 9 cabeças (FIGURA 13).

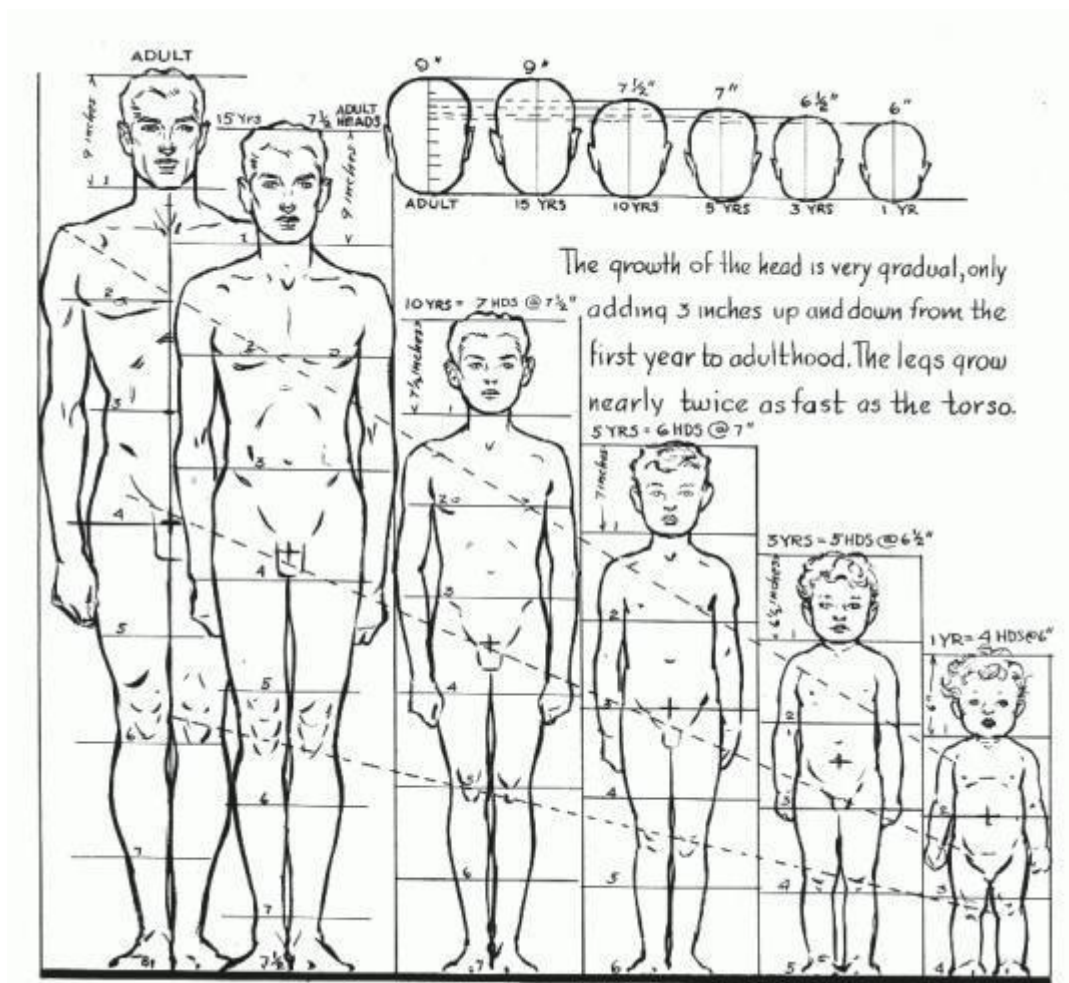
Figura 13: Diversos padrões de proporção



Fonte: Loomis (2011)

Outro aspecto a ser considerado na proporção humana é a variação da idade. Para Loomis (2011) em um modelo seguindo a padrão ideal, o bebê possuiria uma proporção de quatro cabeças. A partir do crescimento essa proporção vai se ajustando até alcançar a versão idealizada contendo oito (FIGURA 14). Outro detalhe desse processo, é que as pernas crescem em média duas vezes mais rápido que o dorso. Já a cabeça, até a vida adulta, costuma crescer cerca de três centímetros por ano (LOOMIS, 2011). Além da idade, de acordo com Goldfinger (1991), outros fatores como o sexo e qual tipo de raça também influenciam no quesito proporção humana.

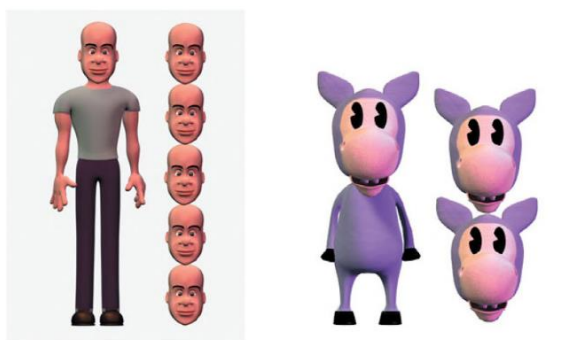
Figura 14: Padrão de proporção de acordo com idade



Fonte: Loomis (2011)

Uma das formas de estilização da figura humana é por meio da contagem de cabeças. Segundo Maestri (2006), no caso de um personagem altamente estilizado é comum possuir cabeças maiores em relação ao corpo. Um dos motivos para isso seria o de facilitar a leitura do personagem pela audiência, já que rostos comunicam informações como humor e personalidade. Dado contexto, ainda segundo autor (2006), um personagem estilizado pode apresentar uma proporção de 4 ou 5 cabeças ou até mesmo possuir a cabeça quase do tamanho do seu corpo (FIGURA 15)

Figura 15: Estilização e proporção

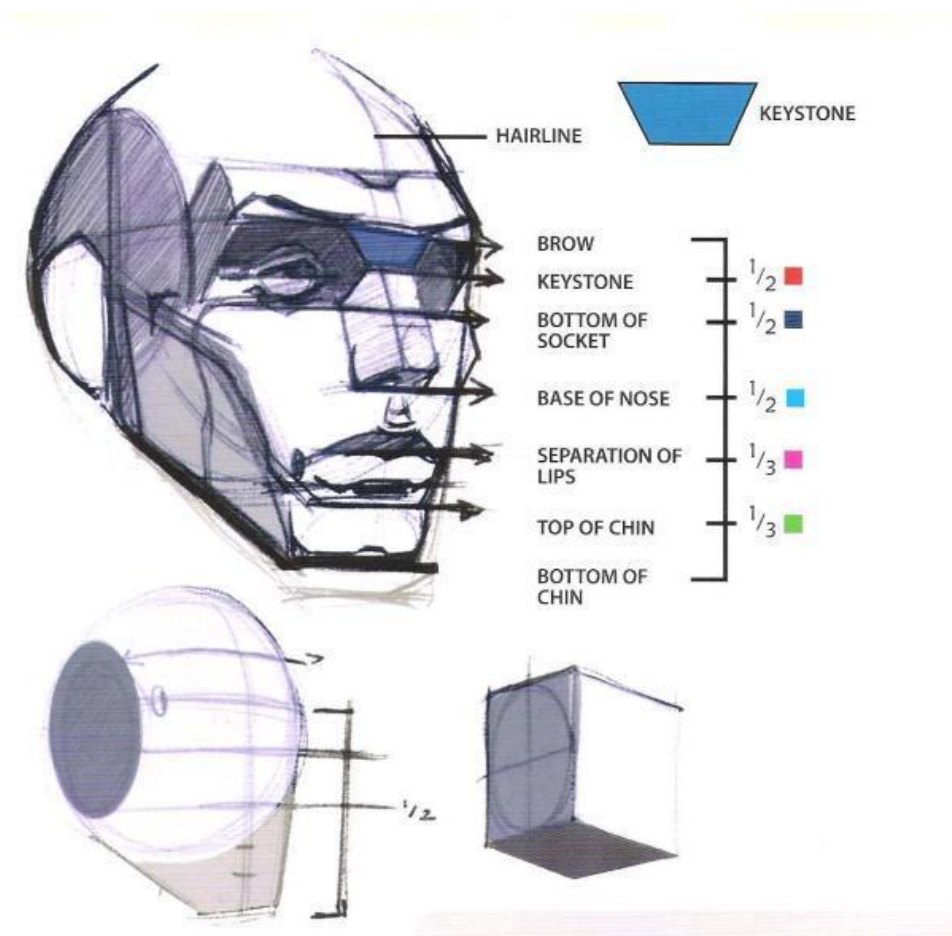


Fonte: adaptado de Maestri (2006)

Para Maestri (2006) o rosto é considerado área de foco central, com qual o observador pode compreender quem é o personagem, assim como o que ele está sentindo. Dado conjuntura, a partir do momento em que a relação de proporção do rosto é compreendida, abrem-se muitas possibilidades com relação a manipulação e exagero dos traços do rosto em personagens, animais e etc (HAMPTON, 2011). Desta forma, antes de estilizar a face do personagem, é válido conhecer primeiramente as relações de proporções envolvendo a cabeça. De acordo com Hampton (2011), estabelece-se as feições do rosto da seguinte forma (FIGURA 16):

- A base do nariz encontra-se na metade do caminho entre a parte inferior da mandíbula e a sobrancelha.
- Da sobrancelha, até a base do nariz o rosto se subdivide em duas partes: na metade encontra-se o fim da cavidade ocular. Próximo dela, há uma área chamada “keystone” (forma em azul na imagem), que consiste no osso que separa os olhos.
- Normalmente, a proporção da orelha se dá com base na linha da sobrancelha até a base do nariz.
- O local entre a base do nariz e a parte inferior da mandíbula pode ser subdividida em três partes, proporcionando duas linhas de marcação. A primeira, define a separação dos lábios, já a segunda o começo do queixo.
- O último item é a linha em que começa o cabelo. Esta, varia bastante de acordo com a pessoa/personagem. Mas de modo geral, a proporção se assemelha com o tamanho entre a linha da sobrancelha até o fim da cavidade do olho.

Figura 16: Proporções do rosto



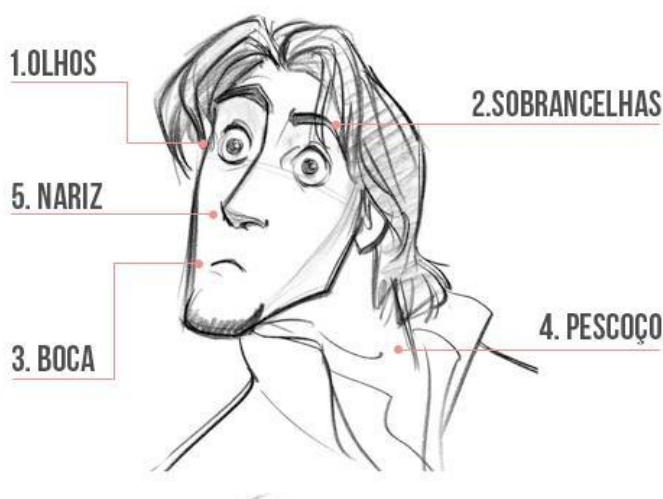
Fonte: HAMPTON (2011)

Expressão facial é uma forma de comunicação visual, usada por todos (MCCLLOUD, 2006). As pessoas fazem uso delas normalmente no seu dia-dia e de modo geral, são facilmente compreendidas pelo observador. No entanto para o artista pode ser mais complicado reproduzi-las e transmiti-las de maneira eficiente com estilo e graça (MCCLLOUD, 2006). A fim de auxiliar esta tarefa, Bancroft (2011) enumera em ordem de importância, os elementos que compõem as expressões faciais (FIGURA 17):

1. Olhos: Destacam-se os olhos como componente da face com maior grau de expressividade. Segundo Maestri (2006), eles podem comunicar mais claramente a informação para o observador. Os olhos são tão importantes, que é comum estilizá-los, desenhando-os maiores nos personagens (MAESTRI, 2006). Desta forma, pode-se torná-los ainda mais expressivos. Um exemplo disso é o gênero anime, na qual os olhos costumam ocupar uma parte considerável do rosto. Além disso, o formato deles, pode indicar a personalidade do personagem, como no caso de olhos grandes, que normalmente, indicam personagens mais infantilizados e fofos.

2. Sobrancelhas: Servem como complemento a expressão dos olhos.
3. Boca: Somente com o desenho dos olhos e sobrancelha, se poderia ter uma noção do que estaria sendo comunicado, no entanto seria uma informação ambígua. Desta forma, a boca define o tipo de expressão que se deseja transmitir.
4. Pescoço: A inclinação do pescoço auxilia a melhor comunicar determinadas expressões. Além disso, pode deixar o desenho menos “duro”, tornando a linha de ação mais dinâmica.
5. Nariz: De maneira geral, o nariz possui função mais prática. No entanto, dependendo do que se quer comunicar, ele auxilia a realçar a expressão desejada. Quanto mais realista for o personagem, maior será a participação do nariz para compor a expressão.

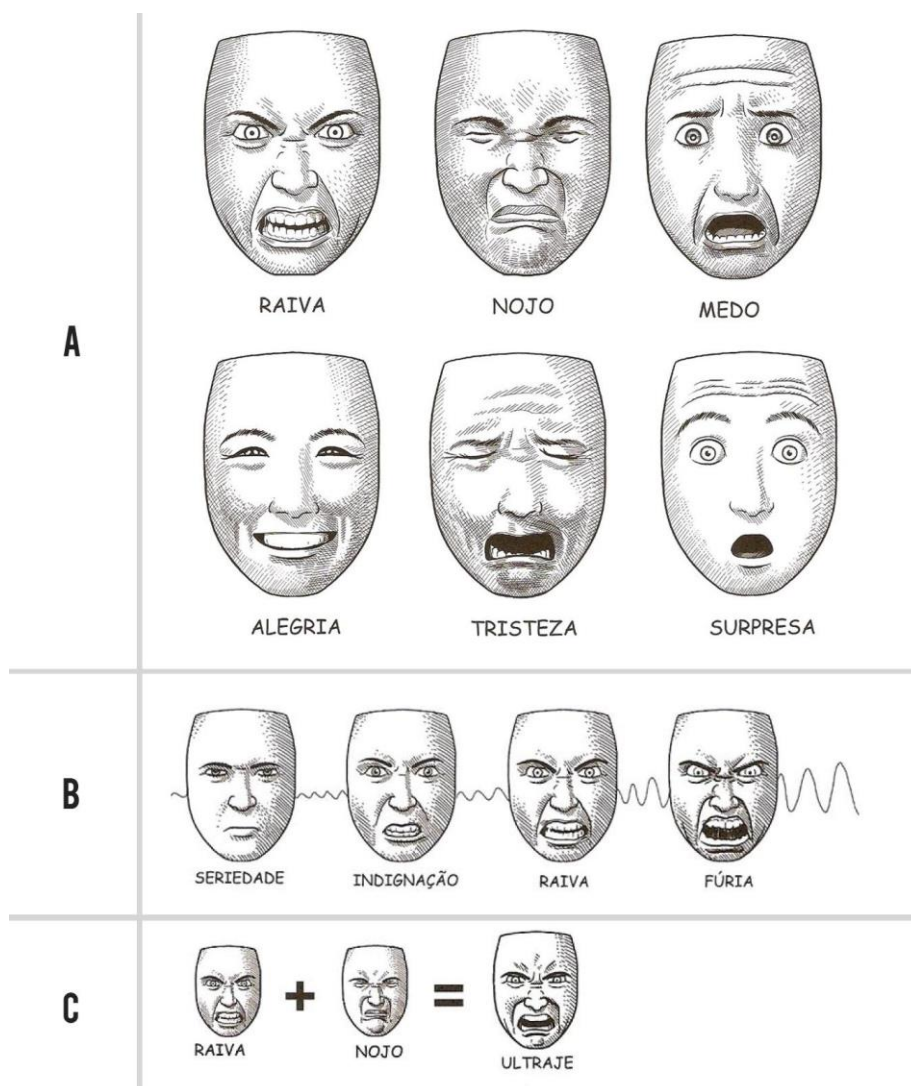
Figura 17: Principais elementos que compõem as expressões



Fonte: do autor (2017)

Segundo Mccloud (2006), existem um grupo de emoções básicas que podem ser encontradas em pessoas de diferentes culturas, idioma ou idade. Ainda de acordo com autor, são seis tipos base de expressões, nas quais outras são derivadas. São elas: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza, surpresa (FIGURA 18 - A). Por meio delas pode-se variar a intensidade da expressão, gerando outras intermediárias. Desta forma com a expressão primária raiva, pode-se gerar fúria, indignação e seriedade por exemplo (FIGURA 18 - B). Além de mexer na variação da intensidade de uma expressão, também é possível criar outras a partir da combinação de duas delas. Desta forma, juntando raiva e nojo têm-se a expressão ultraje (FIGURA 18 - C).

Figura 18: Expressões



Fonte: adaptado de Maccloud (2006)

2.2.2.3 “Shapes” e Silhuetas

Pensar em formas (*shapes*), é fundamental para desenvolvimento do personagem. Por meio delas, constrói-se a base com a qual é possível descrever o personagem e indicar quais características envolvem sua personalidade e atitudes (BANCROFT, 2006). Existem três formas básicas mais utilizadas no design de personagem: quadrado, círculo e triângulo, cada uma delas possuem especificidades que podem influenciar a maneira como um personagem é percebido (FIGURA 19).

Figura 19: Formas básicas aplicadas no personagem:a) quadrado; b) círculo; c) triângulo



Fonte: Bancroft (2006) - adaptado

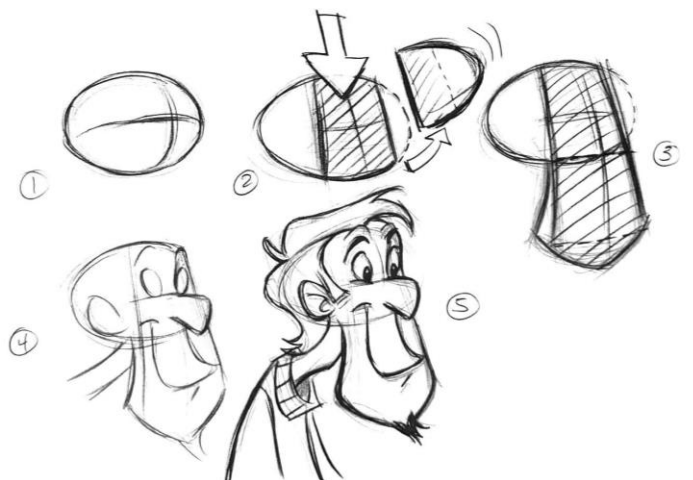
De acordo com Tillman (2011), o quadrado remete ao seguinte: estabilidade, confiança, honestidade, ordem, conformidade, segurança, igualdade e masculinidade. De maneira geral, transmite um senso de solidez, tratando-se normalmente de personagens confiáveis (BANCROFT, 2006). Muitas vezes, é o formato utilizado como base para o design de super-heróis (FIGURA 19 - A).

No caso do círculo significa: completude, graça, brincadeira, reconfortante, unidade, proteção e jovialidade (TILLMAN, 2011). Segundo Bancroft (2006), esta forma é usada geralmente para construção de personagens fofos e amigáveis. Ainda de acordo com autor, alguns deles costumam ser comumente embasados neste formato, como: bebês, mulheres e Papai Noel (FIGURA 19 - B).

Tratando-se do triângulo, este formato indica: ação, agressividade, energia, furtividade, conflito e tensão (TILLMAN, 2011). Conforme Bancroft (2006), está comumente está relacionado com tipos de personagens suspeitos e sinistros, como por exemplo, vilões (FIGURA 19 - C).

De modo geral, as formas básicas podem se aglutinar, gerando outras mais instigantes. Conforme Bancroft (2006), formas simples geram personagens de caráter simplificado, já formas de maior complexidade, resultam em personagens mais complexos. Por meio da junção entre essas formas é possível criar uma variedade de personagens (FIGURA 20).

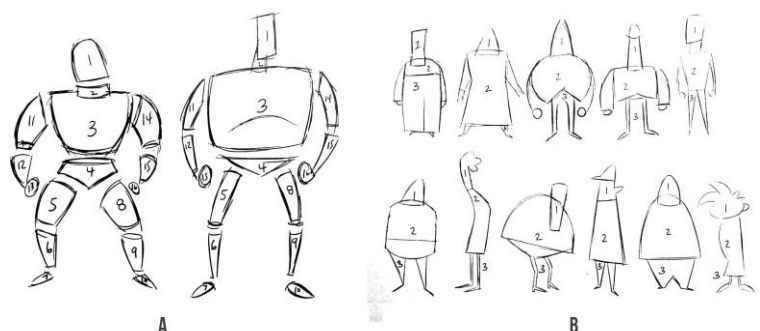
Figura 20: Formas básicas aglutinadas para compor personagem



Fonte: Bancroft (2006) - adaptado

De acordo com Silver (2017), é possível subdividir o corpo humano em até 16 formas (FIGURA 21- A). A fim de facilitar o processo, o autor propõe em um primeiro momento, dividir em principalmente nas partes: cabeça, dorso e pernas. A partir disso produz-se *thumbnails* os quais auxiliam a definir o formato geral de base do personagem, invés de focar nas partes individuais (FIGURA 21- B). Baseando-se somente nas formas, é possível criar uma variedade de desenhos, os quais podem ser rapidamente avaliados. Desta maneira, pode-se descartar aqueles que não funcionam para o Design do personagem, antes de comprometer-se com os detalhes e *rendering* (BANCROFT, 2006).

FIGURA 21: divisão do corpo em *shapes*



Fonte: Silver (2017) – adaptado

Dada conjuntura, ao desenhar personagens a partir de shapes, é muito importante identificar se o design está claro e se eles são facilmente reconhecíveis. Utilizar-se de silhuetas é uma maneira de se fazer isso (TILLMAN). Neste caso, pinta-se o desenho todo de uma só cor, se ainda for possível identificar o biótipo ou ação,

que ali está sendo retratada, significa que o design está no caminho certo (FIGURA 22)

FIGURA 22: silhueta



Fonte: Silver (2017) - adaptado

Outra questão importante de se verificar por meio da silhueta é o espaço negativo. Este, auxilia a definir o personagem visualmente, pois refere-se aos espaçamentos ou “GAPS” entre as shapes que você criou (BANCROFT, 2006). Além disso, a variedade de um espaço negativo, em relação a outro e com a forma positiva, torna a silhueta mais interessante (FIGURA 23)

FIGURA 23: espaço negativo = x



Fonte: Bancroft (2006)

Além disso, ainda com relação a leitura do personagem, é necessário verificar se o design ainda é legível quando reduzido para tamanhos realmente pequenos. Dado contexto, a clareza presente em um design é resultado das formas que nele foram utilizadas, não do estilo (SILVER, 2017). Desta maneira, por meio de uma forma base, pode-se aplicar estilos variados de design (FIGURA 24).

FIGURA 24: Mesmo formato base, aplicação de estilos diferentes



Fonte: Silver (2017)

2.2.2.4 Variância e ritmo no design de personagem

Segundo McCloud, a criação de vida interior diferenciada entre os personagens, também precisa refletir em uma variação externa, ou seja, no design. O elemento variedade entre os personagens é importante pois auxilia a distingui-los uns dos outros (MCCLOUD, 2008). Desta maneira, mesmo que as roupas e penteados sejam distintos, porém o corpo/o rosto sejam similares resultaria em personagens sem graça com aspecto de linha de produção.

A fim de evitar desenvolver personagens semelhantes entre si, McCloud (2008), propõe ao designer os seguintes questionamentos: os personagens possuem o mesmo peso ou constituição; qual relação da altura entre eles; tanto o nariz quanto a boca deles são comparativamente iguais; em se tratando do biótipo das mulheres, qual relação busto/quadril existente entre elas, há variações; De acordo com autor (2008), as diferenças físicas entre os personagens, servem como lembrete das diferentes personalidades de cada um. Desta maneira, quando o leitor estiver familiarizado com os personagens, esses traços servirão de símbolo para o que eles significam para o indivíduo.

Dado contexto, a relação entre espaçamento, variedade de tamanhos e formas no design, é chamada de variância (BANCROFT, 2006). Por meio dela, é possível desenvolver personagens visualmente mais interessantes. Uma das maneiras de se fazer isso, é trabalhar a relação de proporção e tamanho entre as formas (FIGURA 25). Deste modo, pode-se organizar as proporções do personagem utilizando: formas maiores, médias e menores ou somente maiores e menores.

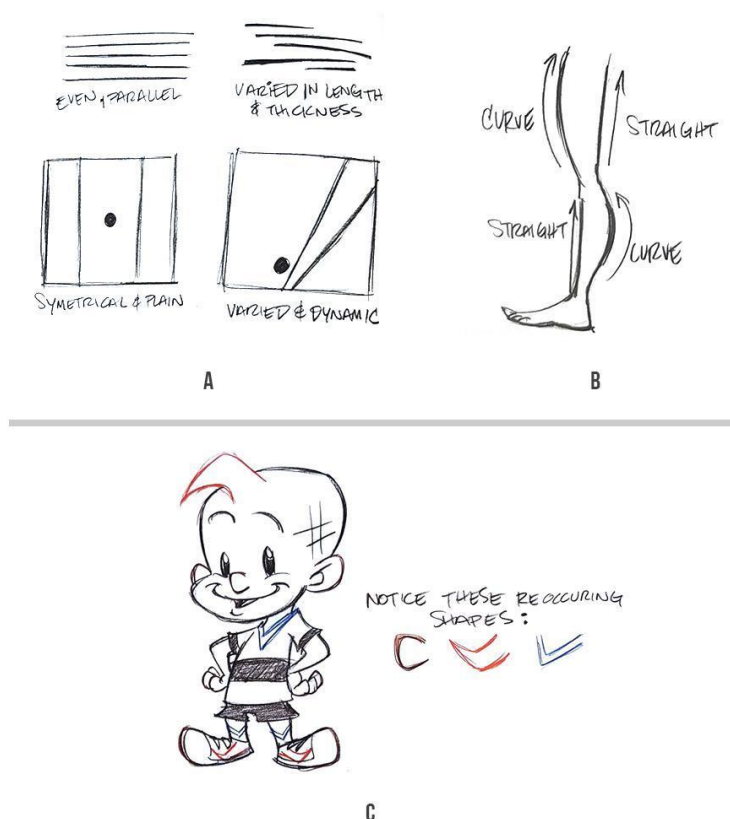
FIGURA 25: Relação de variância entre os tamanhos de formas



Fonte: Silver (2017)

Bancroft (2006) afirma, que ainda existem outras formas de adicionar variância, no personagem. Os princípios de design são os seguintes (FIGURA 26):

FIGURA 26: Maneiras de se aplicar variância no desenho



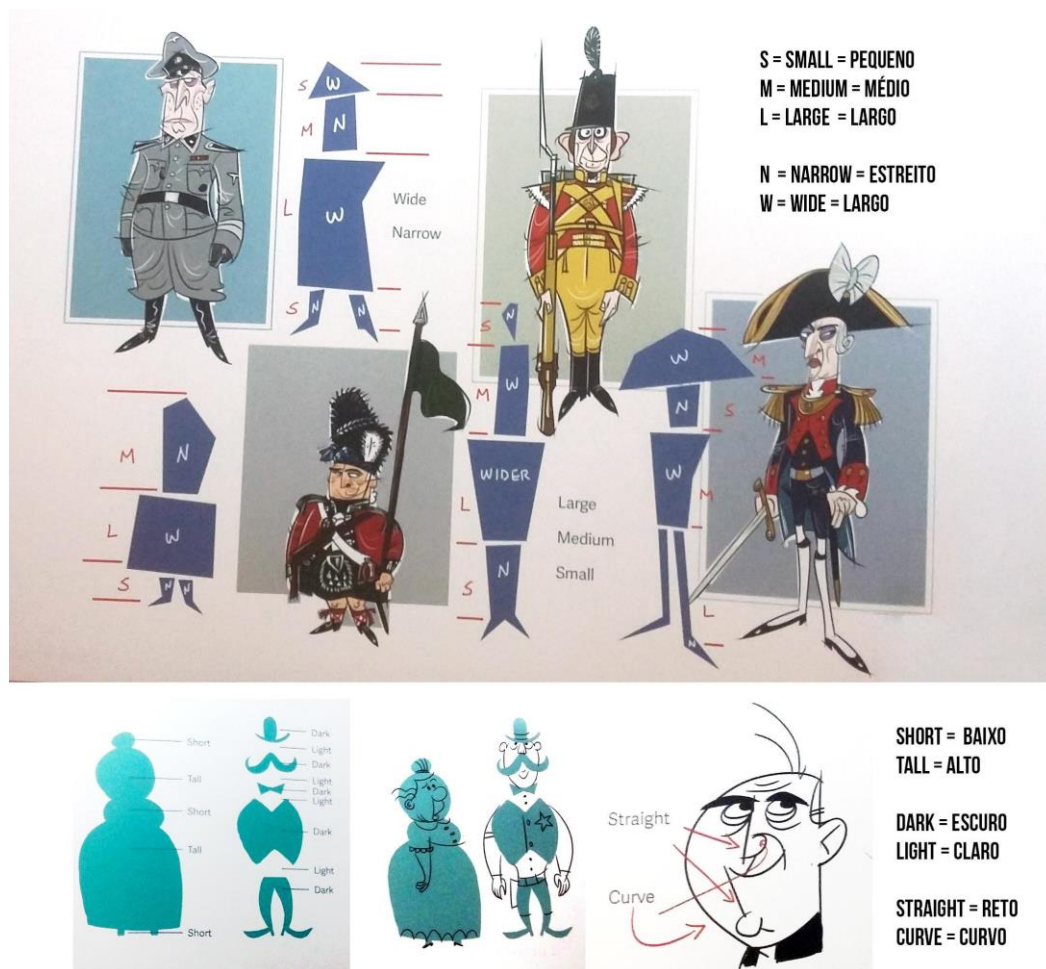
Fonte: Bancroft (2006) - adaptado

- A. Contraste de linha: aplicar linhas de diferentes espessuras e tamanhos, assim como posicioná-las em ângulos diferenciados entre si. Isso proporciona maior contraste e em ambos os casos, resultam em uma área de tensão visual no desenho. (FIGURA 26 - A)
- B. Linhas retas contrapondo curvas: isto torna o desenho mais dinâmico, pois evita o uso de linhas paralelas que normalmente resultam em uma aparência estática, dura. (FIGURA 26 -B)
- C. Formas recorrentes no design de personagem: tanto a utilização de tamanhos diferentes de formas recorrentes, quanto a presença de outras diferenciadas entre aquelas recorrentes, adicionam variedade e auxiliam a criar um tema dentro do *design* (FIGURA 26 - C).

No caso do ritmo, ele evita que o desenho fique monótono, pois aumenta o contraste, por consequência, o interesse visual (SILVER, 2017). As relações entre as partes constituintes do personagem formam uma corrente direcional, na qual é possível guiar o olhar do observador pela peça. De acordo com Silver (2017), ritmo é

criado por meio da repetição, o qual pode ser aplicado através das seguintes construções: largo-estreito, grosso-fino, claro-escuro, alto-baixo, reto-curvo (FIGURA 27).

FIGURA 27: Maneiras de se aplicar ritmo no desenho



Fonte: Silver (2017) - adaptado

Dada conjuntura, variância, refere-se ao espaçamento e uso de formas de diferentes de tamanhos no design, com objetivo de desenvolver concept de personagens variados. Já ritmo trata-se da repetição e da direção do olhar. Ambos os casos, trabalham para que o *concept* do personagem se torne mais interessante visualmente.

2.2.2.5 Costume Design

O figurino que determinado personagem usa reflete algo de sua personalidade (BANCROFT, 2006). Outro aspecto importante envolvendo o mesmo, é demonstrar alguma mudança envolvendo a trajetória do personagem. Além disso, também é possível contextualizar o local e o período histórico em o personagem vive.

Dada conjuntura, os acontecimentos da animação *Frozen* ocorrem na Noruega, por volta de 1840 (SOLOMON, 2013). Isto refletiu diretamente no figurino, que é baseado no Bunad, traje tradicional norueguês (FIGURA 28). Entre os itens característicos do vestuário desenvolvidos, destaca-se os padrões chamados de *rosemaling*. De acordo com a artista Victoria Ying (Apud Solomon, 2013), um dos desafios foi manter as características originais do padrão norueguês, mas ainda a traduzir para o *cartoon* e torná-las facilmente legíveis.

FIGURA 28: Adaptação de figurino - referência versus estilização



Fonte: do autor (2017)

As roupas também podem demonstrar a evolução do personagem ao longo da história, como é o caso de *Frozen*. Elsa é uma princesa/rainha que nasceu com poder de manifestar e transformar o gelo. No entanto, não conseguia controlar a sua magia. Com medo de ferir os outros, Elsa evita contato com as pessoas e mantém segredo sobre o seu poder. Em uma determinada cena do filme, a personagem vai embora do

reino e se liberta da repressão que era sua vida. Neste momento, ela troca as vestes, simbolizando esse ponto de transformação (FIGURA 29).

FIGURA 29: Figurinos de Elsa



Fonte: do autor (2017)

Por meio dessas roupas é possível deduzir algumas informações do personagem. A primeira, em tons de azul escuro, roxo e preto, remetem a ideia de morte ou, nesse caso, “morte em vida” que é o estado de solidão que a personagem se encontrava (VILLAÇA, 2014). Além disso, ela está praticamente toda coberta por roupas, deixando somente seu rosto amostra. Dentro desse contexto, as luvas são muito importantes, pois elas são símbolo da repressão dos poderes de Elsa. Desta forma, quando a personagem vai embora do reino e decide deixar para trás sua antiga vida, ela joga as luvas fora e, em seguida, começa a usar seu poder livremente. Ao fazer isso, nota-se que o padrão de sua roupa, repete-se também em sua magia. Segundo Villaça (2014), isso acontece enquanto ela ainda não tem o domínio sobre os poderes. A partir do momento que ela vai adquirindo isso, o símbolo muda para

espécie de floco de neve, que também presente como textura no segundo vestido da personagem.

O segundo figurino de Elsa transparece maior leveza, tanto as roupas quanto o cabelo. O penteado em trança, invés de preso em um coque, reforça essa ideia. Outro detalhe é que ela não usa coroa, simbolizando o abandono ao trono de fato. Além disso o as cores, a textura do tecido e os fractais fazem com que o vestido remete a gelo (seu poder mágico). Destaca-se também a transparência da capa, a personagem não se esconde mais por meio de camadas pesadas de tecido. Elsa parece mais confortável e conectada com seu poder. Além disso, o vestido pode representar liberdade, pois a personagem não está restringida ao antigo modo de vida: a magia dela não é mais segredo, nem está proibida de uso.

É válido mencionar, que o modo em que a roupa veste, varia de acordo com personagem. Desta maneira, mesmo que os figurinos sejam iguais para todos, as características físicas de cada um vão influenciar visualmente em como as roupas vestem (BANCROFT, 2006). Também é possível caracterizar este mesmo figurino, segundo a personalidade de cada um. Pode-se utilizar os mesmos itens de roupa, porém os personagens usam cada qual seu estilo.

De modo geral, as roupas de um personagem são importantes para auxiliar e reforçar o período histórico e o contexto do personagem. Além disso, pode demonstrar características físicas e/ou psicológicas do mesmo. No entanto, segundo Thomas e Johnston (1981), ela não deve ser superestimada no quesito criar personalidade. Ainda de acordo com os autores (1981), é importante mencionar, que o figurino pode influenciar o personagem a ter mais “appeal”, pois os artigos de roupa utilizados pelo personagem, tornam-no um indivíduo específico.

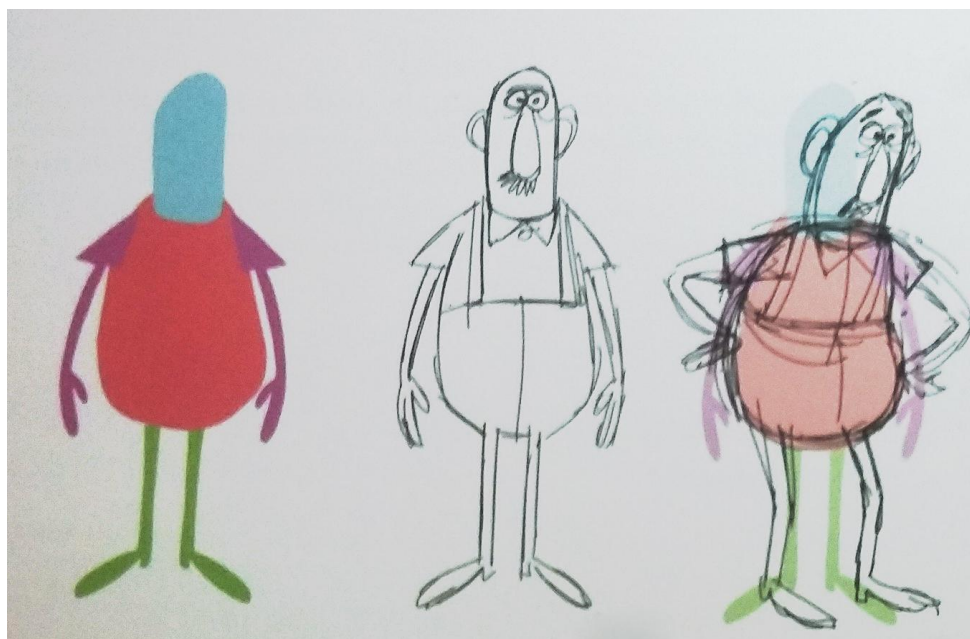
2.2.2.6 Volumetria do personagem

Normalmente o personagem, independente da mídia para o qual foi destinado, aparece em posições variadas. Uma das dificuldades apontadas por Bancroft (2006), é fazer com que ele ainda aparente ser o mesmo em poses diferentes. Desta forma, para que seja possível manter o caráter dele, é necessário compreender sua construção e o volume que ele ocupa no espaço.

Dada conjuntura, a compreensão das formas base com quais o personagem foi construído, auxilia no processo de desenhá-lo em diferentes ângulos (BANCROFT,

2006). Dentro desse contexto, também é necessário manter o volume do personagem, independentemente da posição. Uma maneira de fazer isso é criar um *template* de corpo, a partir das formas base (SILVER, 2017). Por meio dele é mais fácil concentrar-se na perspectiva e na proporção da pose, antes de colocar os detalhes (FIGURA 30).

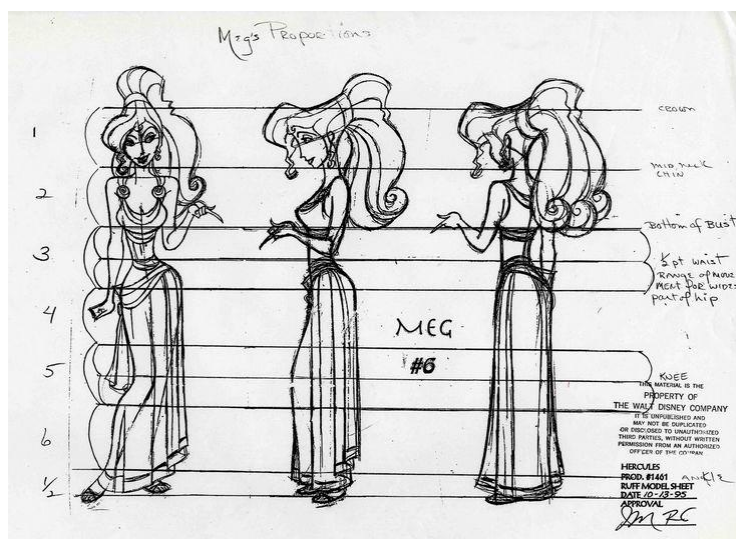
FIGURA 30: Shape como base para criar volume



Fonte: Silver (2017)

As vistas do personagem são essenciais, pois revelam qual é a aparência dele em poses diferentes, além disso servem como guia tanto para ilustrá-los, como para animá-los. Nesse caso, é comum colocar o personagem em um line up, utilizando linhas em pontos específicos como marcações (FIGURA 31). Para Bancroft (2006), desenhar as vistas através deste tipo de medição, pode ocasionar diminuição do appeal do personagem. Desta maneira, o autor propõe que primeiramente se desenhe a vista frontal, 3/4, lateral e traseira do personagem a mão livre, concentrando-se em passar a personalidade na pose e no rosto. Dominada essa etapa, pode-se efetuar o *model sheet* contendo as posições alinhadas (*turnarounds*).

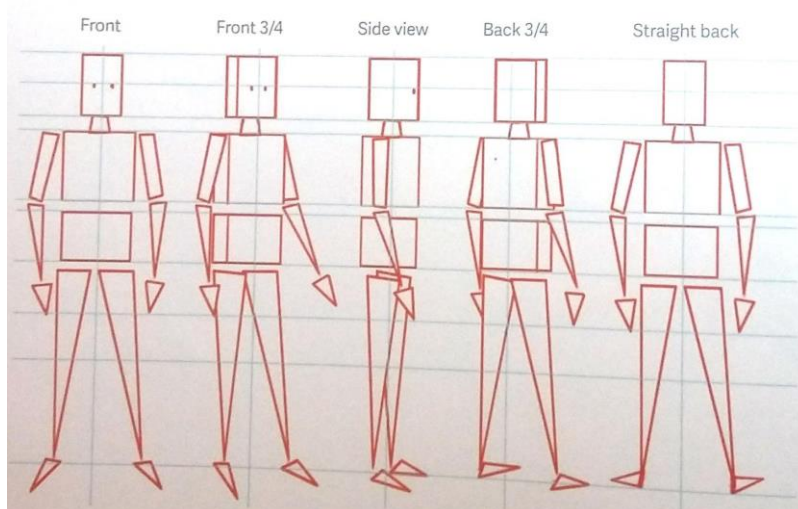
Figura 31: Turnaround com três poses



Fonte: characterdesignnotes (2010)

Turnarounds, têm como objetivo responder questionamentos, ou seja, compreender quais são as informações necessárias de cada vista (SILVER, 2017). De maneira geral, para realizar o turnaround do personagem, inicia-se traçando uma linha guia no chão, local onde estará o calcanhar do personagem, depois coloca-se os outros parâmetros (SILVER, 2017). Entre os tipos de turnarounds, existem aqueles com três, quatro e cinco vistas (FIGURA 32). Neste caso, para conseguir desenhá-las de maneira satisfatória, é importante entender o volume do personagem e como ele se comporta a cada "giro" do personagem.

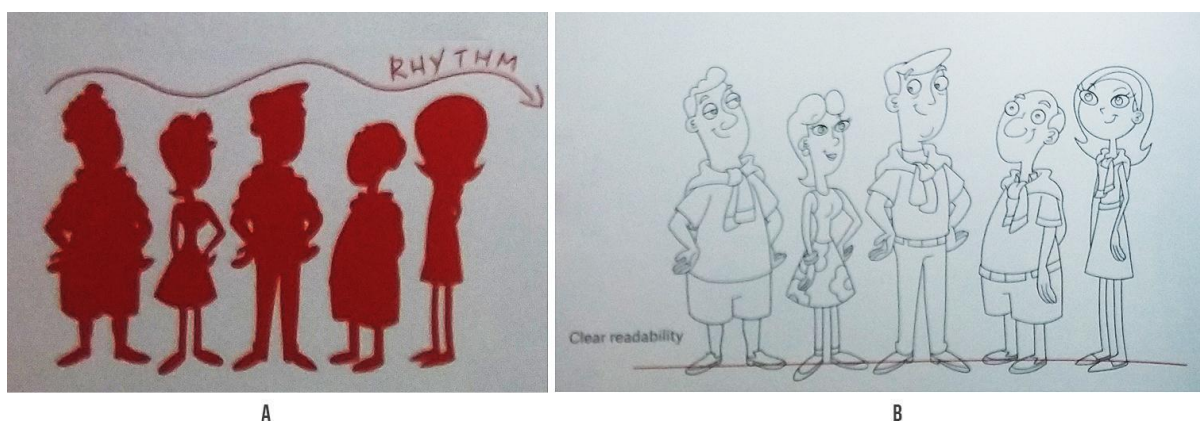
Figura 32: Turnaround com cinco poses



Fonte: Silver (2017)

Dado contexto, *lineup* de grupo também é útil para verificar se todos os personagens estão funcionando visualmente, tanto no aspecto formal, quanto em relação a proporção de cada um (por exemplo, tamanho da cabeça, pé etc). Em se tratando de variância e ritmo, aconselha-se desenvolver cada personagem em alturas, assim como biótipos diferentes (SILVER, 2017). Desta maneira, é mais fácil a identificação de cada membro da turma (FIGURA 33- A). Além disso, para que pareçam estar integrados entre si na cena, deve-se traçar uma linha horizontal e alinhar com calcanhar mais distante de cada personagem turma (FIGURA 33-B).

Figura 33: *Line up* elenco



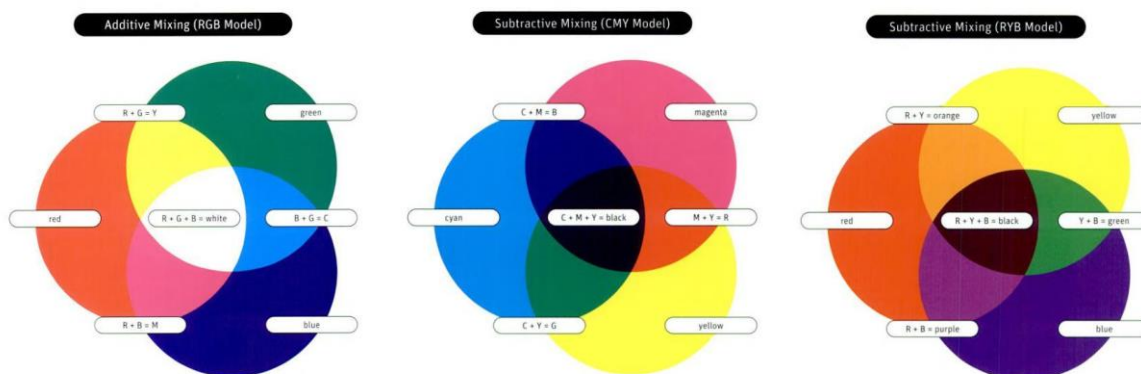
Fonte: Silver (2017)

2.2.2.7 Cor

De maneira geral, as pessoas normalmente experienciam a cor por meio da interação da luz, do material, e dos receptores olhos e cérebro (KUEHNI, 2013). A cor exerce uma ação tríplice: impressionar, expressar e construir. No primeiro caso trata-se da visualização da cor, ou seja, como ela impressiona a retina. O segundo, refere-se a emoção que a cor provoca. Por fim, o terceiro pode ser traduzido como o significado próprio dela, determinando desta maneira, a possibilidade de desenvolver uma linguagem que comunique uma ideia.

A fim de compreender cor e suas relações, primeiramente é necessário saber o significado de cor primária. Segundo Gurney (2010), tratam-se das cores mais básicas, com as quais, a é possível misturar e criar uma variedade de cores. Ao longo dos anos, alguns sistemas contendo cores primárias foram desenvolvidos, atualmente pode-se destacar os seguintes (FIGURA 34):

Figura 34: Sistema de cores RGB, CMY e RYB, respectivamente



Fonte: Stone, Adams, Morioka (2006)

- RGB (Red, Green, Blue) - Correspondem a vermelho, verde e azul. Trata-se das cores primárias no aspecto luz (GURNEY, 2010). Costuma ser o modo operacional utilizado por *designers* quando se trabalha no computador, por exemplo. Esse sistema corresponde ao modo de cor aditivo, o qual forma as secundárias: magenta, amarelo e ciano (STONE; ADAMS; MORIOKA, 2006). As misturas dessas três cores formam o branco.
- CMYk (Cyan, Magenta, Yellow, black) - Refere-se a cor como pigmento transparente, é largamente utilizado em impressão. Neste caso, as cores primárias são o ciano, magenta e amarelo, a partir delas são desenvolvidas as misturas (GURNEY, 2010). Tratando-se desse sistema, cada mistura entre duas primárias formam as cores secundárias: vermelho, azul e verde. A mistura das três primárias juntas formam a cor preta. De modo geral, as três primárias são a base para impressão, que normalmente, juntam-se com preto (black) formando o sistema CMYK.
- RYB (Red, Yellow, Blue) - Também chamado de *Artist's primaries*, utiliza o vermelho, amarelo e azul como cores base (GURNEY, 2010). Trata-se da cor como pigmento opaco. Neste sistema, as fusões entre duas primárias formam as cores: verde, laranja e purpura. Já a mistura das cores base formam o preto. De maneira geral, esse costuma ser o primeiro sistema de ensino em teoria da cor (STONE; ADAMS; MORIOKA, 2006).

Designers costumam utilizar os três tipos de sistema (STONE; ADAMS; MORIOKA, 2006). Primeiramente, selecionam as cores a partir das teorias aprendidas no modo RYB, geram layouts em computador utilizando RGB, e para impressão utilizam o CMYk. Dado contexto, independente do sistema utilizado é possível observar algumas características presentes na cor: tom, saturação e luminosidade (FIGURA 35).

Figura 35: Propriedades da cor aplicadas na cor azul: tom/hue, saturação/saturation, luminosidade/brightness



Fonte: Stone, Adams, Morioka (2006)

- Tom - Segundo Losada (apud FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006), refere-se aquilo que normalmente chama-se cor. Neste termo, engloba-se cores primárias e compostas (derivadas). Ela pode ser considerada como uma variação qualitativa da cor (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006)

- Saturação - Trata-se da intensidade, força, pureza da cor, desta forma relaciona-se com a quantidade de branco, cinza e preto presente em um tom. Desta maneira, segundo (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006), uma cor saturada é aquela que corresponde ao seu exato de comprimento de onda presente no espectro solar, ou seja, não há adição de branco ou preto nela.
- Luminosidade/Valor - Provém da iluminação, relaciona-se com a capacidade das cores de refletir a luz branca que há nela presente (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006). De modo geral, do quão clara ou escura uma cor é, isso pode ser determinado adicionando branco ou preto (STONE; ADAMS; MORIOKA, 2006).

Dado contexto, é comum representar as cores do espectro solar em um círculo cromático. Por meio dele, é possível organizar e perceber melhor a relação entre os tons (FIGURA 36). Pode-se observar a construção do círculo, por meio das cores primárias, secundárias e terciárias (para criá-la, mistura-se cor secundária, com primária). Neste exemplo, trata-se de um sistema RYB (vermelho, amarelo e azul), na versão de 12 cores.

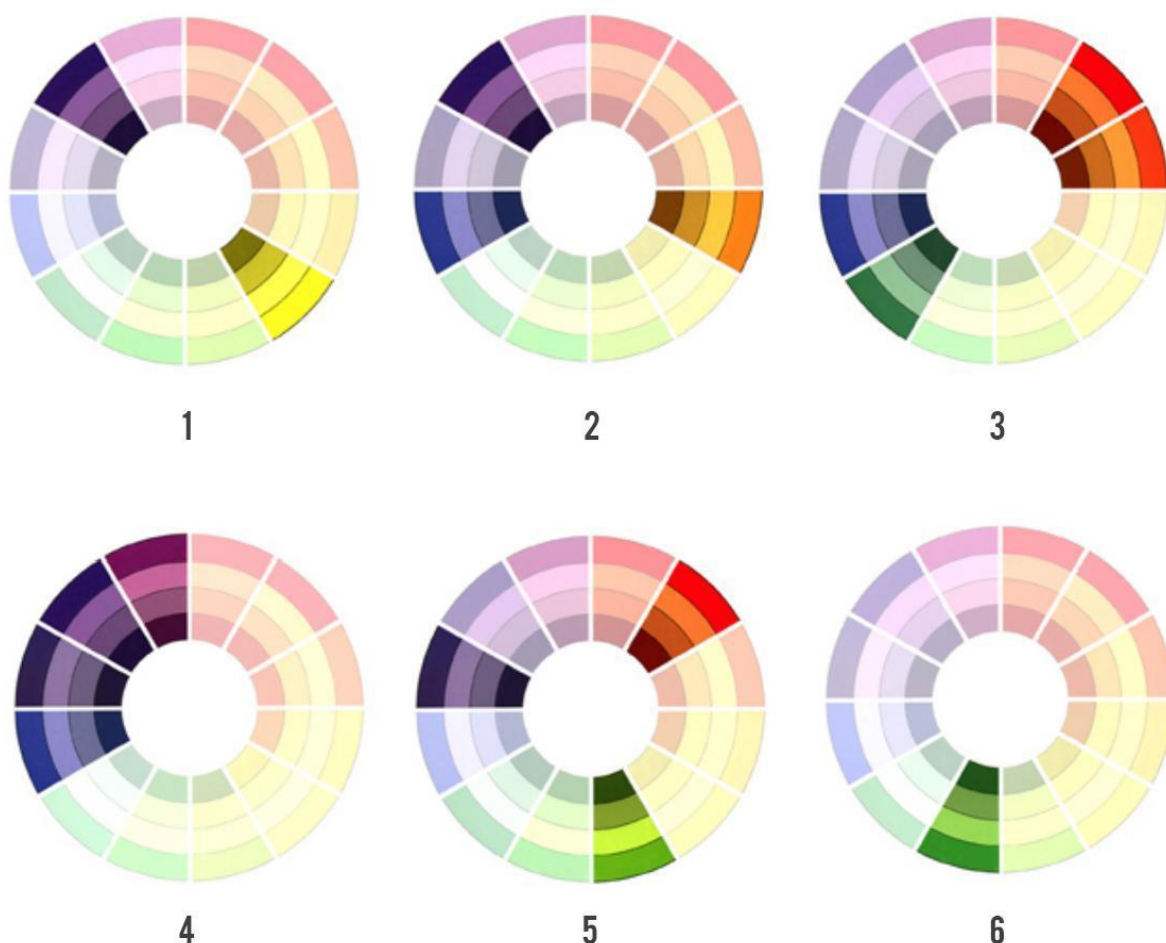
Figura 36: Círculo Cromático com base no sistema RYB



Fonte: Big bead little bead, 2011 (adaptado).

Quando duas ou mais cores são colocadas ao lado da outra, haverá uma relação de contraste. Esta interação está sujeita a variações de acordo com a combinação utilizada, na qual é possível enaltecer ou anular a expressividade de uma cor. Para auxiliar a fazer combinações, sejam elas mais suaves ou super contrastantes, pode-se estabelecer algumas relações utilizando como base o círculo cromático (FIGURA 37). Por meio dele, segundo Stone, Adams e Morioka (2006), pode-se formar esquemas: complementares, complementar dividida, complementar dupla, análoga, triádica e monocromática.

Figura 37: Tipos de combinação harmônica



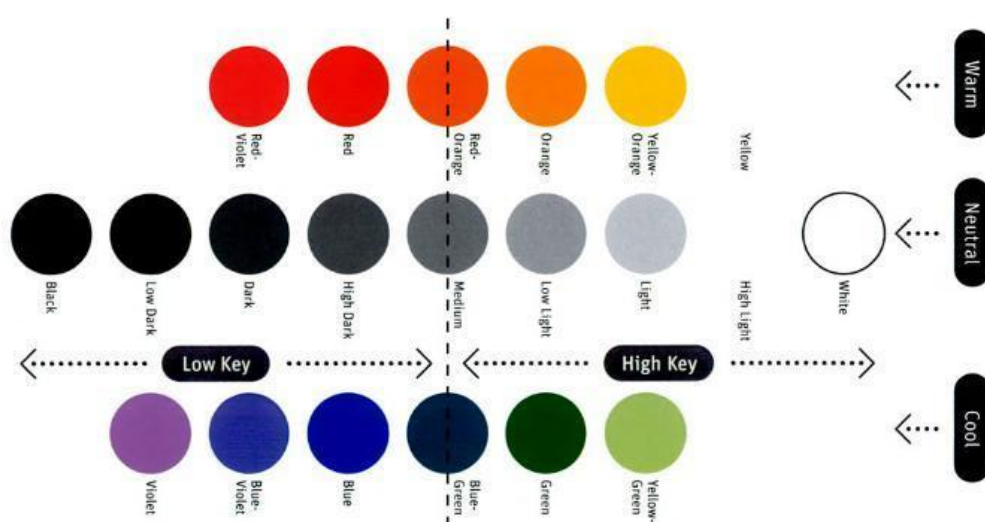
Fonte: Big bead little bead, 2011 (adaptado).

1. Complementar - cores opostas no círculo cromático. Classifica-se como o tipo de relação mais contrastante.

2. Complementar dividida - três esquemas de cores, na qual uma delas é acompanhada por mais duas, que se encontram espaçadas igualmente em relação a primeira.
3. Complementar dupla - utiliza dois pares de cores complementares.
4. Análoga - Combinação de duas ou mais cores, que estão espaçadas de maneira igual no círculo cromático. Normalmente, como estão próximos, provocam interações mais suaves.
5. Tríades - arranjo de quaisquer três cores, que se encontram espaçadas igualmente no círculo cromático. De acordo com Stone, Adams e Morioka (2006), este esquema utilizando somente primárias, causa um altíssimo contraste, entretanto, alternando com secundárias e terciárias é possível alcançar combinações mais suaves.
6. Monocromáticos - esquemas feitos a partir de uma mesma cor, utilizando como elementos base de diferenciação a saturação e luminosidade.

Além dos tipos de contrastes apresentados, destacam-se também aquele entre tons quentes e frios (FIGURA 38). Normalmente, cores quentes são aquelas derivadas de vermelho-alaranjado, já as frias do azul-esverdeado (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006). É válido ressaltar, no entanto, que a “temperatura” da cor pode variar, pois está sujeita as relações entre as cores presentes da composição.

Figura 38: Esquema de cores quentes (warm), frias (cold) em comparação com tons neutros



Pode-se observar que há uma extensa gama de cores. No entanto, de acordo com Tillman (2011), existem aquelas que são mais utilizadas no design de personagens. Ainda segundo o autor (2011), cada qual ao ser visualizada evoca tipos de sentimentos variados, por exemplo:

- Vermelho: ação, confiança, coragem, vitalidade, energia, guerra, perigo, força, poder, determinação, paixão, desejo, raiva e amor
- Amarelo: alegria, felicidade, intelecto, prudência, ruína, doença, inveja, covardia, conforto, vivacidade, otimismo, sentir-se sobrecarregado
- Azul: confiança, lealdade, sabedoria, inteligência, fé, verdade, saúde, cura, tranquilidade, compreensão, suavidade, poder, integridade, honra, frieza, tristeza
- Violeta: poder, nobreza, elegância, sofisticação, luxo artificial, mistério, realeza, magia, ambição, riqueza, extravagância, sabedoria, independência e criatividade
- Verde: natureza, crescimento, harmonia, frescor, fertilidade, segurança, dinheiro, durabilidade, otimismo, bem-estar, relaxamento, honestidade, inveja, jovialidade e doença;
- Laranja: alegria, entusiasmo, criatividade, fascinação, determinação, atração, sucesso, encorajamento, prestígio, iluminação
- Preto: poder, elegância, formalidade, morte, maldade, mistério, medo, luto, sofisticação, força, depressão
- Branco: limpeza, pureza, novo, paz, inocência, simplicidade, clareza, bondade, perfeição

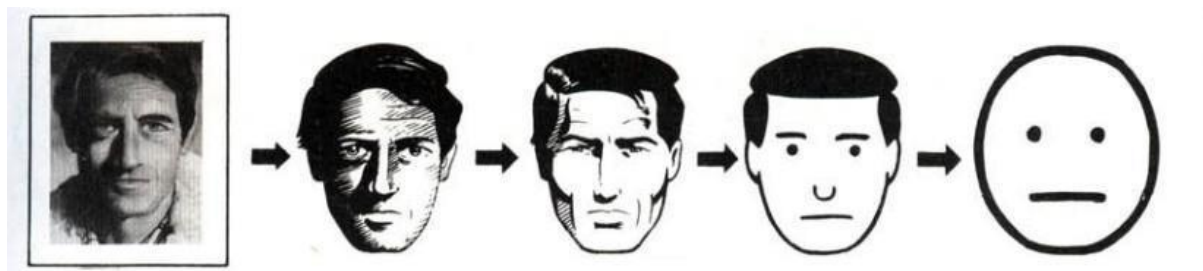
Percebe-se que cor tem um papel importante em relação a estética (TILLMAN, 2011). Dentre suas funções no desenvolvimento de personagem, ela auxilia a transmitir a personalidade e história dele. Além disso, pode influenciar o grau de conexão entre o observador e o personagem.

2.2.2.8 Estilo

Conforme Silver (2017), estilo refere-se a expressão individual. O designer de personagem pode desenvolver um determinado estilo, que será usado na maioria dos seus trabalhos ou ser mais generalista. Neste último caso, ele pode variar de acordo com projeto.

De maneira geral, os estilos podem variar entre o grau de realismo a caricatura (FIGURA 39). No primeiro, costuma-se manter-se próximo as proporções reais da figura humana. Já segundo, normalmente simplifica-se o design, neste caso também é comum exagerar alguns dos traços (BENSEN, 2008).

Figura 39: Estilização: realista ao caricato



Fonte: Mccloud

Segundo Besen (2008) quanto maior o nível de realismo do personagem, mais o observador instintivamente compara com o mundo real. Desta forma, no estilo realista, pode haver maior dificuldade do espectador se conectar com personagem, principalmente pelo grau de complexidade em mimetizar a figura humana e suas expressões. A fim de minimizar esta questão, é comum haver algum tipo de estilização que distancie o personagem da realidade, colocando-o em seu próprio universo (BENSEN, 2008).

Em se tratando de personagens mais caricatos, o *cartoon* é uma forma de abstração da figura humana real. De acordo com Mccloud (2006), esta simplificação acontece para que seja possível concentrar em alguns detalhes específicos e no significado da imagem, amplificando a comunicação de uma maneira que não é possível no realismo.

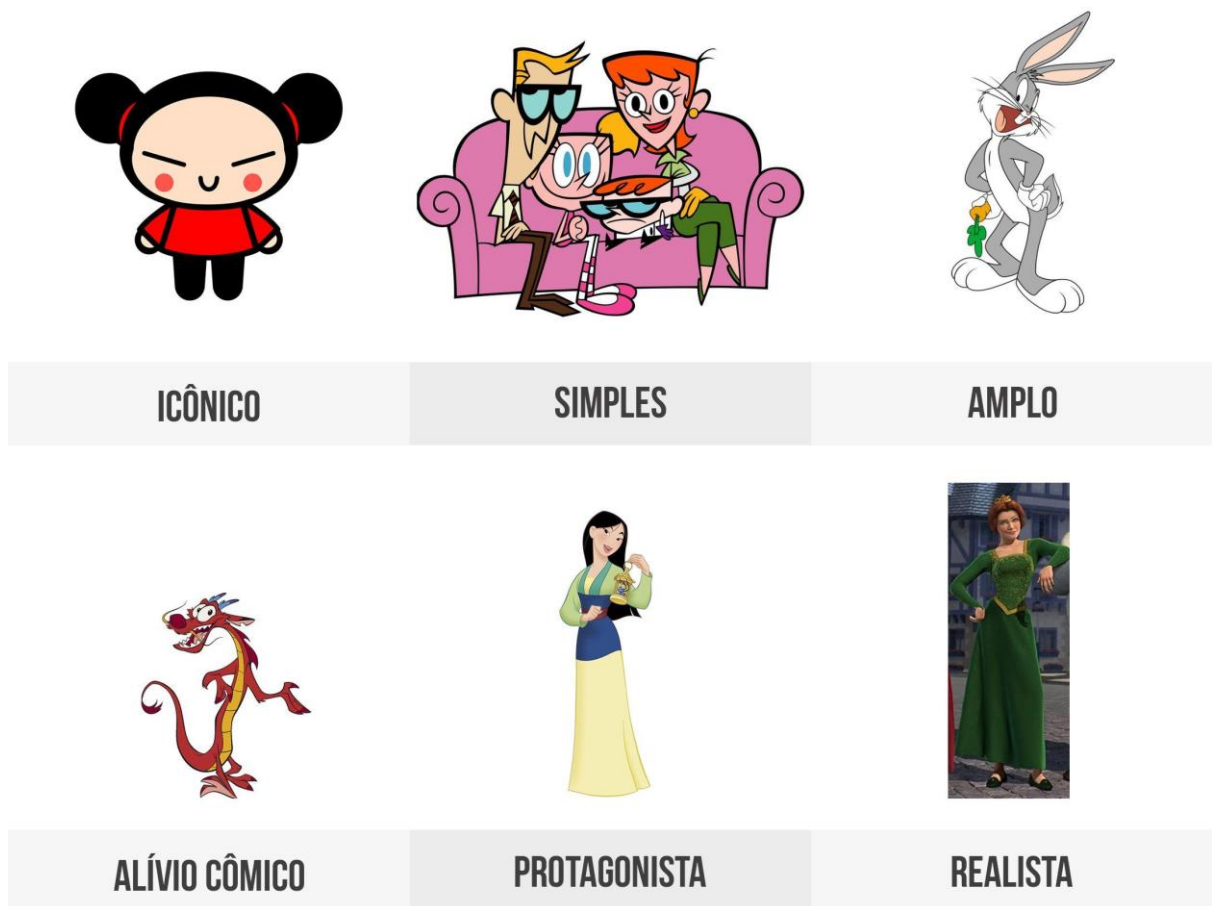
No cartoon, consegue-se desenhar o rosto somente com alguns traços (FIGURA 39 - último desenho), com os quais o observador já compreende seu significado (MCCLOUD,2006). Devido principalmente a essa simplificação do personagem, permite-se uma maior identificação com ele. Por exemplo, em um estilo mais realista, vê-se a imagem de uma face e relaciona-se com a outra pessoa, já no cartoon é possível projetar nele uma imagem de você mesmo (MCCLOUD,2006).

De acordo com Silver (2017), entre os fatores que são determinantes para definição do estilo, destacam-se cor, textura e proporção das formas/shape. Dependendo modo em que são abordados esses elementos, pode-se desenvolver um

estilo bem característico, distinguindo determinado projeto, dentre outros da mesma linha.

Um dos fatores que devem ser observados antes de começar a desenhar é a hierarquia dos personagens. Isto se refere ao nível de simplicidade ou realismo em que será baseado seu personagem (BANCROFT, 2006). Para definir isto, leva-se em conta a função e o contexto do personagem na história. De acordo com Bancroft (2006) estas são as principais categorias de design de personagem (FIGURA 40):

Figura 40: categorias de design de personagem



Fonte: acervo

- **Ícônico** - Caracteriza-se pelo alto nível de simplificação. Costuma ser bastante estilizado, porém não tão expressivo. Como exemplo, pode-se citar a personagem Pucca.
- **Simples** - Configura-se como super caracterizado. Diferencia-se do icônico principalmente por possuir maior grau de expressão facial. Pode-

se citar os personagens do desenho “O laboratório de Dexter” como exemplo.

- Amplo - Este tipo de personagem é comumente desenhado para animações de cunho humorístico. Por esse motivo costumam possuir olhos e bocas grandes, para exagerar suas expressões.
- Alívio Cômico - Diferentemente da classificação anterior, estes personagens são engraçados através da atuação e do diálogo. Um exemplo é o personagem Mushu, que é o ajudante bem-humorado da protagonista no filme Mulan.
- Protagonista: O observador deve ser capaz de se conectar com esse personagem. A fim de melhor possibilitá-lo de expressar emoções como as pessoas o fazem, o personagem costuma possuir características mais realista em suas expressões, atuação e anatomia. Mulan é um exemplo desta categoria, embora ainda bastante estilizada, a personagem mantém uma relação mais aproximada ao realismo, quando comparada aos outros.
- Realista: Refere-se ao nível mais alto de realismo (ainda sim, mantém-se algum nível de estilização). Como exemplo pode-se citar a Princesa Fiona de Shrek, e a aioria dos personagens de quadrinhos.

Dado contexto, observa-se uma gama de possibilidades com relação a linguagem gráfica. Entretanto, personagens pertencentes a um mesmo projeto, necessitam de uma correlação formal entre eles, ou seja, devem aparentar fazer parte de um mesmo universo (BASEN, 2008). Um exemplo clássico dessa discrepância é o filme da Branca de neve (BANCROFT, 2006). Enquanto a princesa possui características mais realistas, os anões são extremamente caricatos (FIGURA 41).

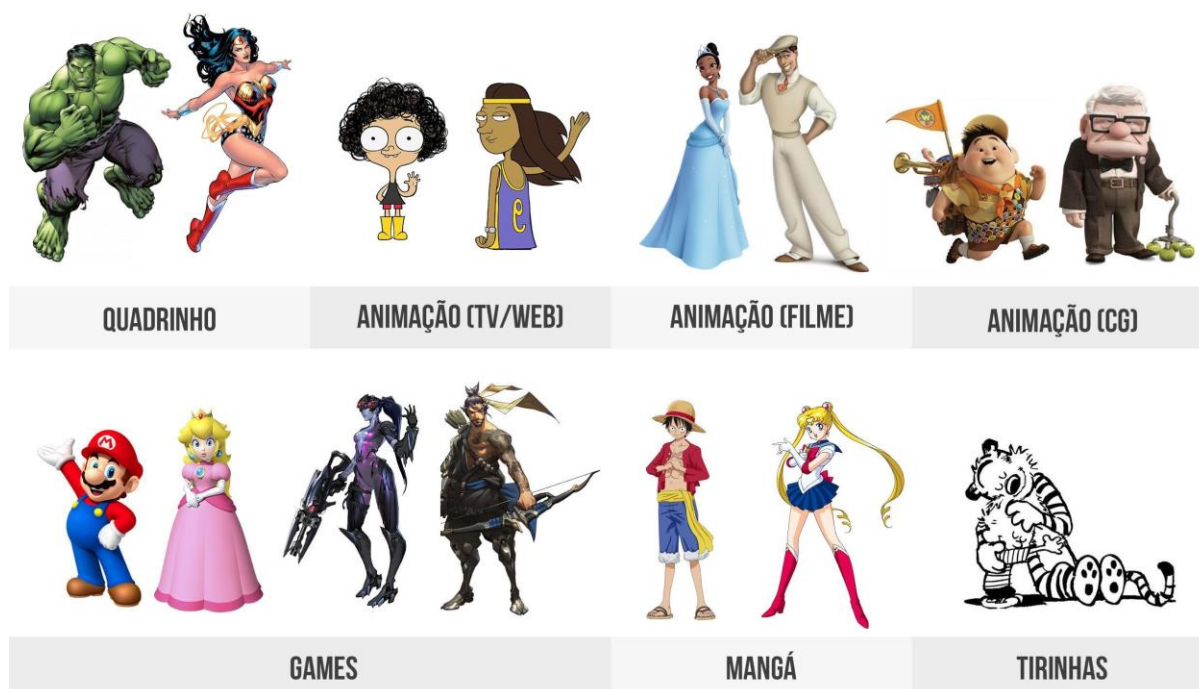
Figura 41: Discrepância de linguagem visual no filme Branca de Neve e os sete anões.



Fonte: do autor

Outra questão importante é entender qual tipo de plataforma o personagem vai atuar (SILVER,2017), pois reflete no tipo de detalhamento aplicado no mesmo. Caso ele possua muitos detalhes, isso pode gerar um pouco de confusão quando for reduzido de tamanho, seja para celular ou até mesmo mídia impressa. O contrário também se aplica: em se tratando da utilização em telas grandes, se o personagem for simples demais, pode parecer que estão faltando detalhes e transmitir a ideia de um design apressado ou de caráter inferior. Dentro dessa conjuntura, é comum usar certas estilizações de personagem, dependendo do meio de produção escolhido. De acordo com Bancroft (2006), destacam-se os seguintes estilos de acordo com seguimento (FIGURA 42):

Figura 42: Tipos comuns de estilização, de acordo com seguimento



Fonte: do autor

- Quadrinho - costumam ser personagens detalhados, tendo como base o realismo. Normalmente são usados alto nível do sombreado e hachuras; os super-heróis Hulk e Mulher Maravilha pertencem a esta categoria.
- Animação (TV/WEB) - esse grupo faz parte da animação limitada, como a de recorte por exemplo. O modo de produção afeta o design do personagem, pois é necessário pensar na relação entre os *shapes* (cabeça, dorso, braços e pernas), para que seja possível animá-los. Como exemplo, pode-se citar os personagens do seriado irmão do Jorel.
- Animação (Filme) - são personagens com maior nível de detalhamento, comparados aos de tv/web, principalmente porque atuam mais. No entanto, os detalhes ainda são relativamente simples, porque esse tipo de animação geralmente desenha-se quadro a quadro. Personagens de longas da Disney como Tiana e o príncipe Navee, fazem parte desta classificação.
- Animação (CG): seja em estilo mais cartunizado ou realista, normalmente esse tipo de personagem possui maior detalhe em níveis de textura e iluminação. Destaca-se os protagonistas da animação UP: Russell e Carl Fredricksen.

- Games - dependendo do público-alvo, existem uma variedade de grande de estilos aplicados. Neste contexto, destacam-se no estilo realista-estilizado Widowmaker e Hanzo, do jogo Overwatch. Já para uma abordagem mais cartum, pode-se citar como exemplo: Mario e Princesa Peach, do Jogo Super Mário.
- Mangá - O rosto costuma ser mais caricaturado, comparado ao corpo. De modo geral, repetem-se elementos como: olhos grandes, boca pequena, cabelos irregulares e roupas curtas. Dentre os exemplos destaca-se os personagens Luffy (One Piece) e Sailor Moon (mangá homônimo);
- Tirinhas - geralmente são personagens bastante simplificados, porque precisam ser reduzidos de tamanho, além disso facilita o trabalho do cartunista que precisa desenhá-los com frequência. Dentre os exemplos de tirinha, pode-se mencionar os personagens Calvin e Haroldo.

2.2.2.9 Appeal

De maneira geral, *appeal* seria o equivalente ao carisma para um ator. Relaciona-se com o nível de conexão entre o público e o personagem. Dentro deste contexto, sem o “appeal” ninguém se interessaria o suficiente para se envolver tanto com a história, quanto com personagem (THOMAS; JOHNSTON, 1981). Neste caso tanto “vilões” como “mocinhos” podem conquistar o observador.

Segundo Bancroft (2006) *appeal*, foi uma palavra bastante utilizada pela Disney para descrever pose, expressão ou movimento do personagem. De acordo com autor (2006) “appeal” representa aquele “algo a mais” que faz com que o personagem se destaque em relação aos outros.

3. DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

Após os estudos teóricos, iniciou-se o processo de desenvolvimento dos personagens em si. Desta maneira, primeiramente foram criados o background e personalidade deles. Essas informações serviram como ponto de partida, para que fosse possível começar a etapa de *concepts*.

Com relação ao tipo de arte adotada, a ideia geral seria de fazer personagens com estilo de design “protagonista”, como anteriormente foi mencionado por Bancroft

3.1 Gabriel “Gabba” Alves (Castelobruxo)

3.1.1 Contexto e personalidade

O Brasil possui como uma de suas características marcantes ser bastante pluricultural, na qual o povo é formado por diversos tipos etnias e as misturas delas. Desta maneira, pensou-se em uma forma de trazer um pouco disso ao personagem. Assim sendo, definiu-se desde o princípio de que o Gabba teria uma característica especial já existente no universo ficcional de Harry Potter: ele é um metamorfo. Trata-se de uma particularidade rara, de caráter hereditário, na qual indivíduo consegue mudar fisicamente seu corpo ou partes dele (METAMORPHMAGUS, 2017). Nesse caso, é possível alterar o tipo de cabelo, cor de pele, traços faciais/corporais, idade e etc.. Outro detalhe importante é que esse poder é alterado de acordo com estado emocional. Por exemplo, caso o personagem esteja deprimido ele pode não conseguir usar essa habilidade. Em Harry Potter a personagem que possui essa característica é Ninfadora Tonks (FIGURA 44).

Figura 44: Ninfadora Tonks – metamorfa



Fonte: do autor (2017)

Dada conjuntura, a fim iniciar de fato o desenvolvimento do personagem, o primeiro passo foi determinar o seu arquétipo. Desta forma, para o Gabba foi definido que seria uma combinação entre alguns: trickster, tolo e herói. A partir disso foi-se desenrolando personalidade e contexto por meio das seguintes perguntas:

- **QUEM?** (De quem se trata o personagem em questão?)
Gabriel “Gabba” Alves, 14 anos. Nasceu em São Paulo. É moreno de olhos castanhos. Característica especial: Metamorfo.

- **O QUE?** (O que o personagem faz na história)
Estudante do 4º ano. Sobre seu desempenho escolar: suas notas estão na média. Dentre as disciplinas ministradas, ele se destaca em: feitiços, herbologia e poções (são áreas que ele mais utiliza bastante p/ manter seu estilo de vida). Outro lado do personagem, é que com intuito de ganhar dinheiro, ele também é principal responsável pelo “submundo de Castelobrujo” que envolvem pequenos delitos como: apostas de quadribol, contrabando de itens para dentro do castelo (ou pessoas fora dele), serviços mata-aula, festas não oficiais e etc.
- **QUANDO?** (Em que período histórico a história acontece)
Dias atuais.
- **ONDE?** (Qual local serve como locação para narrativa?)
Brasil, São Paulo/Amazonas
- **PORQUE?** (Porque o personagem age de determinada maneira na narrativa, o que o motiva?)

Origens: “Gabba”, é órfão e costumava ser batedor de carteira de uma gangue do em São Paulo. Aos 9 anos ele se garantia como melhor da entre os meninos do bairro. Era o mais ágil, e conseguia se disfarçar melhor p/ executar os roubos. Gabba, apesar de ainda não possuir total controle, conseguia mudar um pouco suas feições (é metamorfo), mesmo que só por um minuto. Além da agilidade, era o que ele precisava p/ executar o trabalho e não ser identificado ou preso. Por não possuir total controle sobre seus poderes de metamorfismo, Gabba sempre procurou manter distância de outras pessoas, pois acidentes já haviam acontecido. As primeiras pessoas a descobrir sobre seu segredo e o aceitarem foram os outros garotos da gangue.

Certo dia, ele os outros rapazes foram fazer um “trabalho” e roubar uma certa pessoa e deu tudo errado: por acidente, a vítima morreu. Os outros rapazes saíram correndo fugidos e deixaram Gabba lá como bode expiatório p/ estranho que surgiu naquela hora. Ele acabou sendo capturado pelo aurore Francisco Alves (“um tipo de polícia bruxa”). O homem logo percebeu que o menino se tratava de um bruxo. Compadeceu-se com a situação dele, tb viu potencial do garoto e optou por adotá-lo. Foi ele o responsável, por matricular Gabba em

Castelobrujo.

Objetivo de vida: ganhar bastante dinheiro e não passar mais dificuldades por conta disso. Também quer ajudar seu pai adotivo e retribuir tudo que fez por ele.

- **COMO?** Como o personagem age? (as vezes a pergunta pode ser respondida no porquê).
 - Características gerais: Descolado, ágil, observador, esperto, de raciocínio rápido, “liso”, extrovertido, carismático e charmoso. Na verdade, gosta de ver “o circo pegar fogo” e por vezes contribui para o caos.
 - Apesar de aparentar ser bastante sociável, além de seu pai adotivo, ele possui somente dois amigos bruxos, que realmente são de sua confiança (consequência por ter sido traído por amigos no passado).
 - Mesmo que seja responsável por pequenos delitos, ele possui um bom coração (não seria capaz de matar uma pessoa, também não prejudicaria alguém se pode evitar - karma).
 - É muito bem informado e costuma saber das coisas que acontecem no castelo de antemão.
 - Ele não é o tipo de pessoa que bate de frente, mas contorna situação p/ conseguir o que quer.
 - Gabba procura manter uma imagem de boa praça entre os estudantes e professores, e, normalmente, se dá bem com eles. Suas transações ilícitas, costumam ser feitas na surdina e discretamente.
 - Costuma ser bem humorado e famoso por suas imitações utilizando seu poder de metamorfo. Ainda não consegue transformar seu rosto 100% igual ao da pessoa, nem manter por mais de 5 minutos. Mas, pelo menos o cabelo e o nariz, normalmente ele consegue. O que já garante uma boa semelhança. Levando seus amigos as risadas nas festas (gosta de ser o centro das atenções).
 - Características físicas: por consequências de ser metamorfo, quando ele se sente com raiva, seus cabelos ficam vermelhos. Já quando está triste/abatido, seus cabelos ficam azulados e ele não consegue usar seus poderes de metamorfo. Também é bastante atlético, quando em São Paulo, costumava ser praticante de *parkour* (o que era útil para fugir das

autoridades na época). Agora, a agilidade adquirida auxilia a escapar dos monitores e das caiporas (guardiãs da escola) quando decide sair para floresta em horários proibidos.

- Estilo: Costuma usar o uniforme escolar diariamente. Normalmente usa boné/toucas para esconder seus cabelos, pois demonstram seu humor (consequência de ser metamorfo).

- Defeitos: ganancioso, desconfiado, inseguro (apesar de parecer confiante na frente dos outros).

3.1.2 Design

Gabba foi o primeiro personagem com contexto totalmente finalizado. Dessa forma, também se iniciou com ele a etapa de *concept*. Esta fase apresentou-se como um desafio, pois com este personagem seria definido o estilo a ser seguido pelos outros. Por isso, o processo de design levou mais tempo a ser concluído dentre todos.

Por meio do contexto, retirou-se alguns requisitos com relação ao design do personagem. De maneira geral, ele deve ter uma aparência de um jovem adolescente. Trata-se também de alguém ágil/atlético, então seu corpo deveria ser um pouco mais magro. Os músculos não deveriam ser muito marcados, pois força bruta não é uma característica dele. Além disso deve passar ser uma imagem de descolado, carismático, confiante, otimista assim como um pouco malicioso /malandro. Com relação as vestes do personagem, J.K Rowling informou somente, que o uniforme utilizado em Castelobrujo é verde-claro. Deste modo, esta cor deverá estar presente no *concept* da roupa do personagem.

De maneira geral, o desenvolvimento do Gabba ocorreu de forma paralela e mais isolada que os outros (ao mesmo tempo que se desenhavam rostos, também se trabalhava na vestimenta por exemplo). A fim de facilitar a explicação do processo optou-se subdividir por tema. Primeiramente irá explicar processo do rosto, para depois focar no personagem por inteiro. Para isso, pesquisou-se algumas imagens de rapazes como referência para auxiliar na criação dos sketches (FIGURA 45).

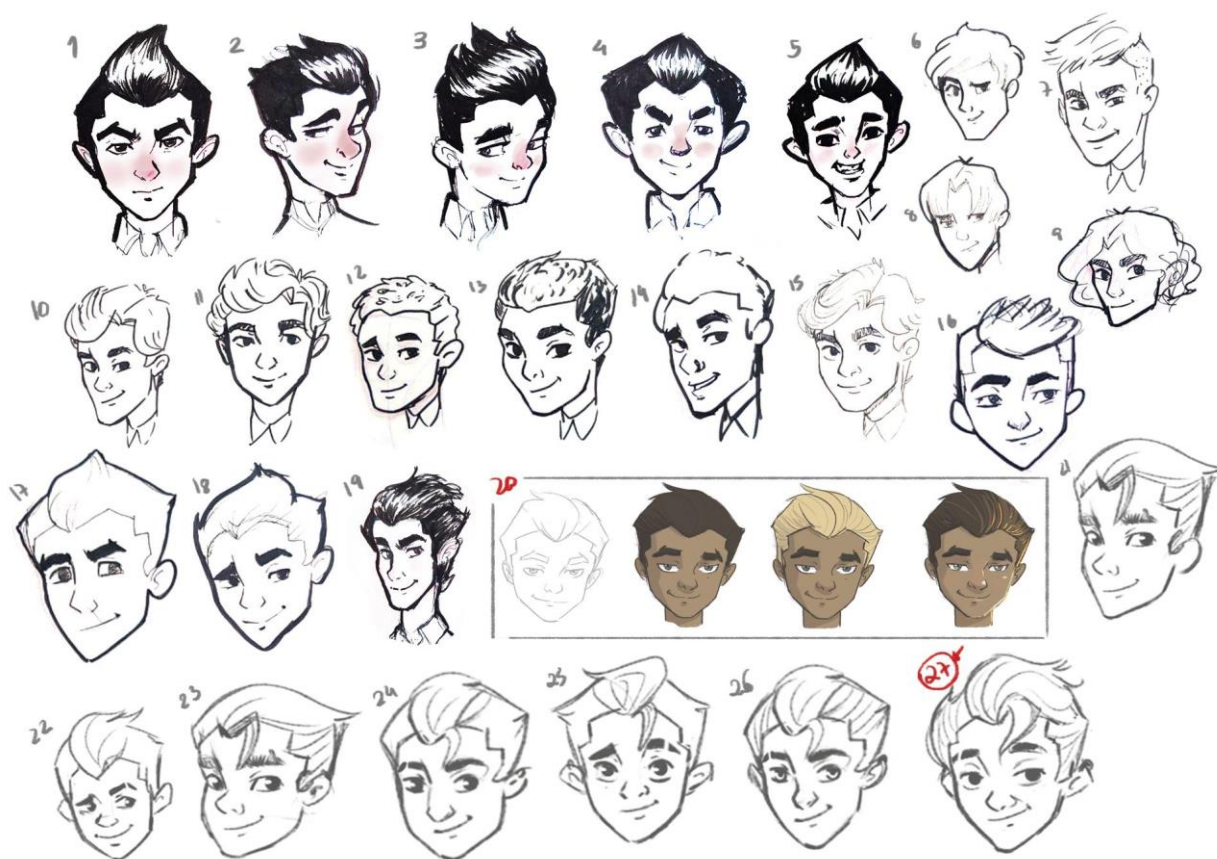
Figura 45: Gabba - referências de rostos



Fonte: da autora (2017)

Nos desenhos, optou-se por focar em formatos de rosto mais triangulares. Isso se deve, porque tal forma normalmente relacionada a ação, agressividade, energia, furtividade (BANCROFT, 2006), o que poderia melhor relacionar com as características do contexto do personagem. Nesse caso, não houve preocupação com penteado, por isso muitos *sketches* possuem cortes semelhantes. O objetivo primeiramente, seria encontrar “a cara” do personagem (FIGURA 46). Entre as opções, as que mais tinham potencial, de acordo com os requisitos, foram o de número 20 e 27.

Figura 46: Gabba - sketches de rosto



Fonte: do autor (2017)

Apesar de o rosto de número 20 ter sido levado adiante no processo até certo ponto, foi o número 27 o escolhido final para o Gabba (FIGURA 47). Ainda foram necessários mais alguns ajustes, tais como: arredondar um pouco mais os olhos e estudos de penteado. A mudança no olhar, deixou-o um pouco mais jovial, tornando-o mais carismático, como nos requisitos. No caso dos penteados, escolheu-se aquele com as laterais raspadas (número 4 da figura). Quando comparado as outras opções, este oferece grau maior de modernidade e rebeldia ao personagem (os *piercings* na orelha também tem essa função), além de conectá-lo melhor com seu passado de quando vivia em uma cidade cosmopolita como São Paulo. Outro detalhe do rosto válido a ser comentado, é a cicatriz presente na sobrancelha do personagem. Como o Gabba é bastante ativo fisicamente (em São Paulo praticava *parkour*), uma das peripécias dele quando mais novo deu errado e ele acabou se machucando. A cicatriz é um lembrete disso.

Figura 47: Gabba - evolução do rosto do personagem



Fonte: do autor (2017)

O próximo tópico refere-se a roupa e ao corpo do personagem. Para isso, é preciso voltar a falar do rosto número 20 (FIGURA 46). Nesse momento a série a lenda de Korra anda era a maior influência, desta forma o Gabba, até então, tinha como referência o personagem Mako da série.

A primeira versão de corpo inteiro do personagem possuía uma proporção de 5,5 cabeças (FIGURA 48). A vestimenta era composta por camisa, colete, tipo de bermuda, bota e luvas. No colete fez-se uma tentativa de acrescentar aspectos tribais da Amazônia no uniforme escolar, além de uma indicação da escola na parte de trás da roupa (optou-se como símbolo a vitória-régia pela relação da escola com herbologia). Notou-se, entretanto, que o personagem estava “sério demais”, faltava um ar mais despojado. Além disso, as roupas estavam simplórias em detalhamento. Era necessário procurar referências e melhorar o conceito como um todo.

Figura 48: Gabba - primeira versão de corpo inteiro



Fonte: do autor (2017)

Para desenvolver o uniforme escolar, pesquisou-se sobre o clima presente na floresta amazônica. Caracteriza-se por ser Equatorial, as temperaturas costumam ser elevadas ao longo do ano e possui altos índices pluviométricos (MUNDO EDUCAÇÃO, 2017). A partir disso, concluiu-se que seria necessário um uniforme curto e leve (bermuda e camisa por exemplo) por se tratar de local quente. Além disso, para lidar com o problema da chuva, pensou-se de o personagem utilizar uma espécie de colete-capa de chuva. Essa vestimenta viria com um feitiço de impermeabilidade, protegendo melhor o aluno das chuvas torrenciais presentes no local. Com relação aos sapatos, como se trata de uma floresta (o que inclui lama, possíveis cobras e etc), decidiu-se manter as botas como calçado padrão.

Dado contexto, buscou-se algumas imagens que pudessem ser úteis de referência para criação do uniforme (FIGURA 49). Dentre elas destacam-se: uniformes escolares, roupas de escoteiro e explorador, capas de chuva, coletes e casacos com capuz. Além disso pensou-se em manter a ideia do símbolo nas costas para identificação escolar.

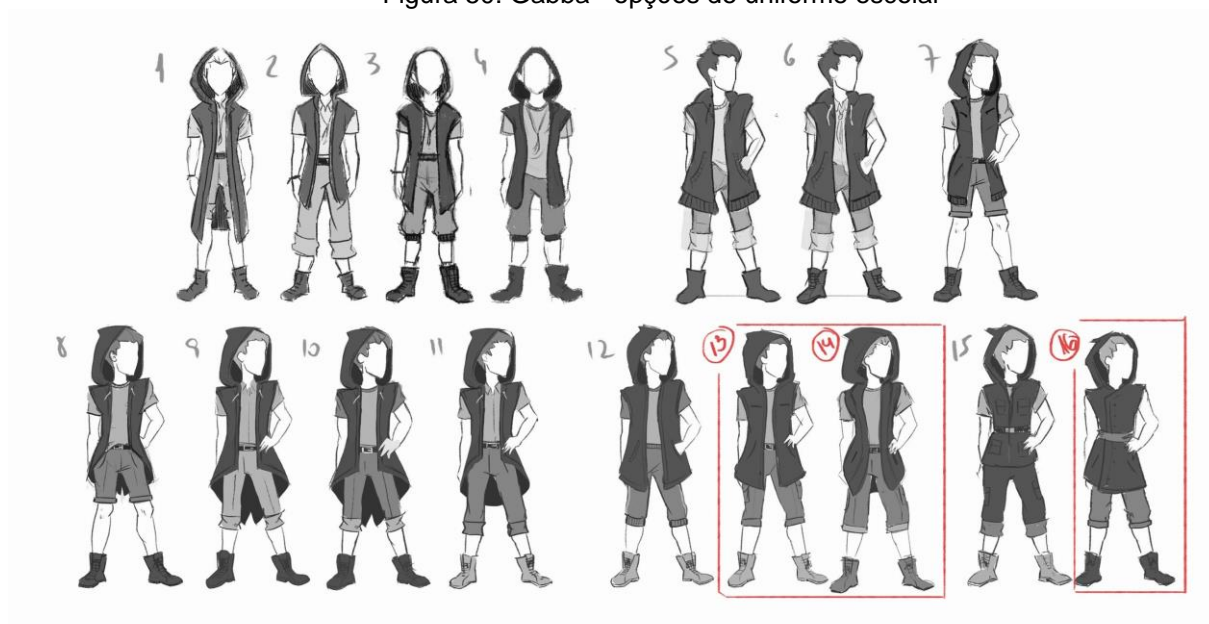
Figura 49: Gabba - imagens de referência para o uniforme



Fonte: do autor (2017)

Com base nas imagens de referência e nos requisitos mencionados, desenvolveu-se algumas opções de figurino (FIGURA 50). De modo geral, buscou-se misturar elementos dos uniformes de escola ou de explorador/escoteiro com o colete-capa de chuva. Dado contexto, dentre as opções apresentadas definiu-se a 13, 14 e 16 para consideração.

Figura 50: Gabba - opções de uniforme escolar

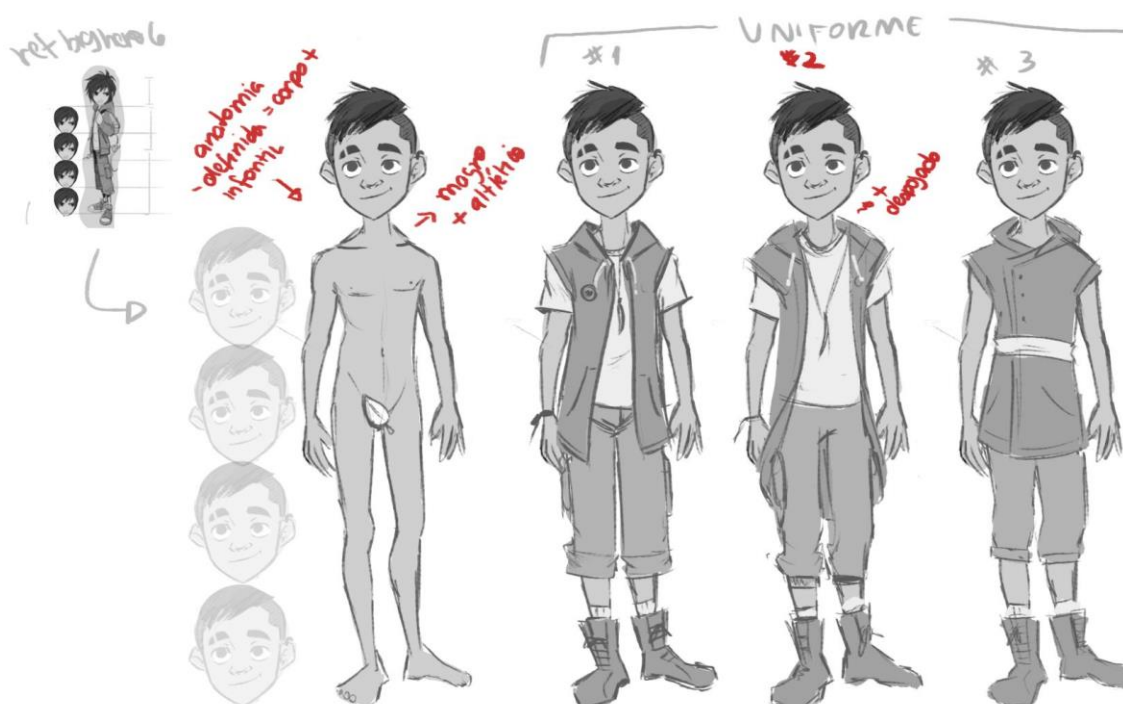


Fonte: do autor (2017)

Com algumas opções de uniforme a serem consideradas, voltou-se novamente para solucionar o personagem. Para isso, decidiu-se ir além do universo de A lenda de Korra. Procurou-se outras referências, de preferência um personagem que tivesse idade próxima a de Gabba. Descobriu-se que Hiro (14 anos), do filme Big Hero 6, que cumpria esse requisito. Além disso, ele usava bermuda e *hoodie*, o que também poderia ser útil como referência do personagem.

A partir disso, desenvolveu-se o Gabba em uma proporção de 5 cabeças. Comparada a primeira versão, esta era menos forte, com aparência mais infantil e remetia ser mais ágil (FIGURA 51). Vestiu-se o personagem com cada uma das três opções de roupas anteriormente escolhidas. Dentre elas, optou-se pela dois, pois dava um ar mais despojado (dessa forma, se faz um link tanto com os uniformes escolares brasileiros, como com o próprio povo que não costumam se apresentarem de maneira tão formal).

Figura 51: Gabba - opções finais de uniforme para o personagem



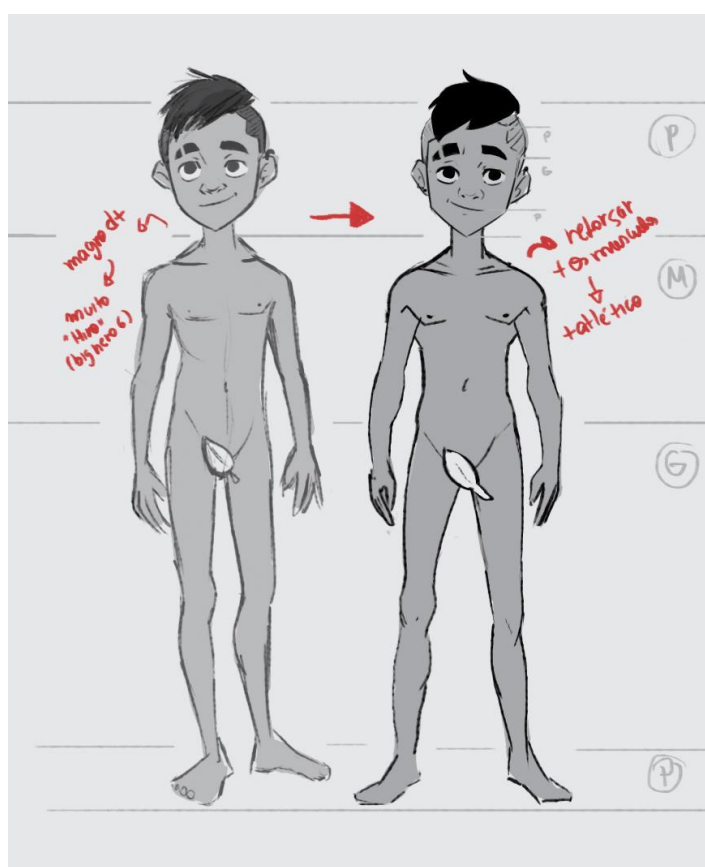
Fonte: do autor (2017)

Ainda com relação a estrutura corporal do personagem. Ao utilizar o Hiro, como referência, notou-se que o Gabba tinha ficado magro demais. Apesar de terem a mesma idade, eles possuem contextos diferentes. Isso porque o Hiro é um nerd, já o

Gabba não. Desta maneira, sentiu-se necessidade de reforçar de leve, os músculos do personagem. Essa mudança foi basicamente a área dos ombros e tronco, a fim de relacionar ao background atlético dele (FIGURA 52).

Outra questão a ser mencionada é a da variância aplicada a estrutura. No rosto, a área dos olhos até o nariz é maior em proporção a boca e testa. Já o corpo por inteiro possui uma relação de pequeno (cabeça), médio (tronco), grande (pernas) e pequeno (pés).

Figura 52: Gabba - ajustes finais na estrutura corporal



Fonte: do autor (2017)

A partir de todo esse processo, chegou-se na versão final do Gabba. Ela contém o detalhamento dos *sketches* dele uniformizado (FIGURA 53). Dado contexto, é válido mencionar alguns acréscimos com relação ao design. Sentiu-se necessidade de estabelecer mais um *link* maior com o fato dele ser brasileiro e seu *background* em de quando vivia como órfão em uma comunidade carente. A maneira encontrada para isso foi adicionar um desenho em seu cabelo raspado, que é mais comum nessas comunidades. Além disso, como Gabba saiu de São Paulo, para ser aluno em

Castelobrujo e morar na Amazônia procurou-se trazer um pouco desse fator para ele. Desta maneira, seria como se ele tivesse adotado o local como sua casa e agora faz parte dele também. Por isso, ele usa colar de pena e pulseiras de miçangas em sua vestimenta. Outro detalhe importante, é a varinha. No caso do personagem, ela seria feita de madeira, com um detalhe no cabo para lembrar a seta do cabelo de Gabba. A ideia é que o próprio personagem teria gravado o símbolo no cabo, para customizar a varinha e deixá-la mais com "sua cara".

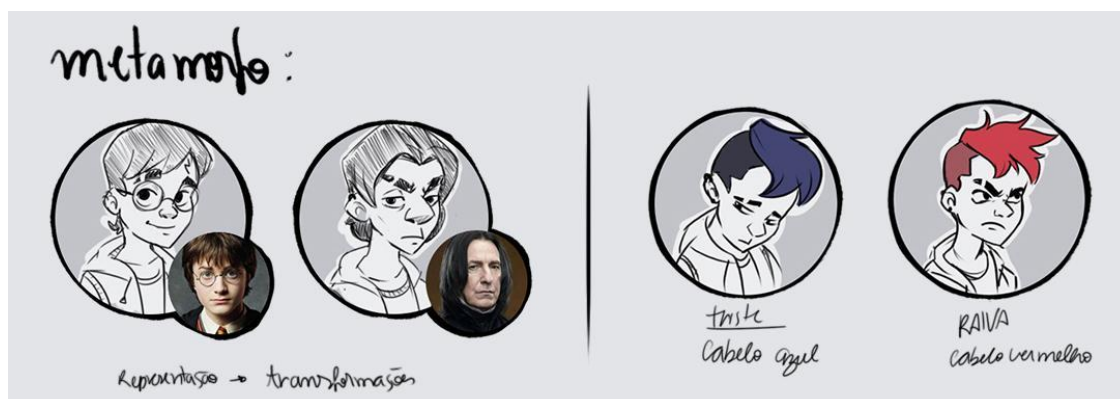
Figura 53: Gabba - versão final



Fonte: do autor (2017)

Com relação aos poderes de transformação corporal de Gabba, foram feitas algumas representações demonstrando como isso afetaria o personagem em si (FIGURA 54). No caso de mudar suas feições faciais, ele ainda não consegue transformar-se totalmente em outro personagem. Deste modo, preservou-se principalmente o formato do rosto original e a falha na sobrancelha. Já para representar as possíveis mudanças de humor no personagem, utilizou-se seu cabelo e mudança de cores. Por exemplo, caso seu cabelo esteja vermelho é porque Gabba está com raiva. Já se estiver azul, ele está triste

FIGURA 54: Gabba – metamorfo



Fonte: arquivo pessoal

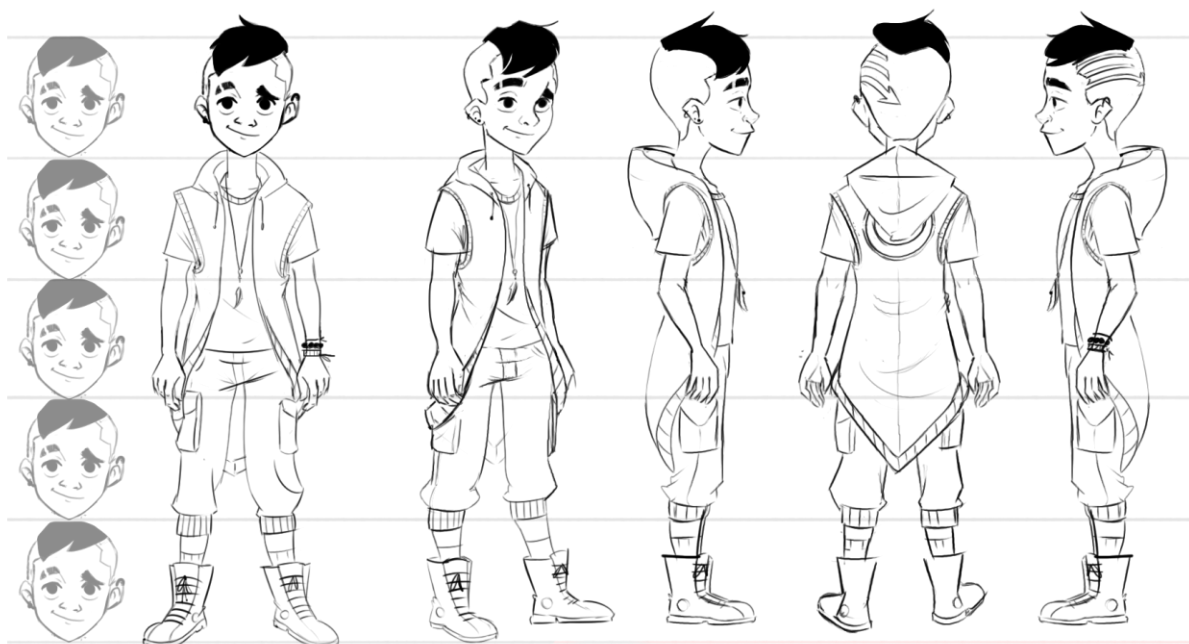
Afim de melhor demonstrar as características do personagem, produziram-se alguns desenhos gestuais e expressões (FIGURA 55). Para Gabba, procurou-se mostrar principalmente seu aspecto atlético, sua confiança, extroversão e “fator malandro”.

Figura 55: Gabba – *gesture* e expressões

Fonte: do autor (2017)

Tratando-se da proporção do personagem, Gabba possui uma altura de cinco cabeças (FIGURA 56). Dentro desse contexto, foi feito o turnaround do personagem, contendo as vistas necessárias para entender sua representação

Figura 56: Gabba - *turnaround*



Fonte: do autor (2017)

3.2 Akia Akingbade (Uagadou)

3.2.1 Contexto e personalidade

Para o desenvolvimento deste personagem, utilizou-se como base algumas das informações repassadas por J.K Rowling sobre a escola. Para melhor compreender o contexto, é válido destacar alguns desses aspectos.

No caso dos alunos de Uagadou, eles não precisam de varinha para realizarem os feitiços. Ao invés disso, utilizam gestos das mãos. Além disso, entre as disciplinas ministradas destacam-se astronomia, alquimia e auto transfiguração. Tratando-se desta última, ela se refere a transformação completa do corpo humano ou partes dele em outra forma (ANIMAGUS, 2017). É considerada uma subcategoria da disciplina de transfiguração, porém com grau de dificuldade bem mais elevado.

Um dos tipos de auto- transfiguração é aquela em que o indivíduo adquire a habilidade de se transformar em um animal. Para atingir tal objetivo é necessário muito estudo e prática, por isso apenas uma parcela pequena de toda população bruxa consegue (ANIMAGUS, 2017). Esses indivíduos são chamados de animagos. É válido ressaltar que, essas pessoas não escolhem o tipo de animal em que se transformam, no entanto são capazes de manter consciência humana durante a transformação. No caso da série Harry Potter um dos animagos conhecidos é a Professora McGonagall, que consegue se transformar em um gato (FIGURA 57).

Figura 57: Professora Minerva McGonagall – animago



Fonte : do autor

Akia também é uma animaga. No caso dela, procurou-se associar características físicas e pessoais com o animal transformado. Dentre suas particularidades pode-se citar: ser pequena e explosiva. Entre os animais que possuem tais características destacou-se o ratel (FIGURA 58). Esse bicho de porte compacto, costuma viver nas regiões da África e da Ásia e é conhecido por ser um dos animais mais destemidos do continente africano (RATEL, 2017). Eles são capazes de enfrentar diversos tipos de animais, sejam predadores maiores que eles, como leões, ou menores, como enxame (HONEY BADGER, 2017). Neste último, seu interesse em suportar picadas de abelhas é comer mel, sua comida preferida.

Figura 58: Ratel



Fonte: .topbiologia (2017)

Outro fator sobre Akia é seu sobrenome. Akingbade é em referência a Babajide Akingbade, citado por Rowling como um dos alunos famosos de Uagadou. Ele teria sido nomeado responsável como independente supremo da confederação internacional de bruxos, substituindo Alvo Dumbledore (POTTERMORE, 2017). Com relação a personagem, ela nunca tinha ouvido falar de Babajide até frequentar a escola. Os dois compartilham somente o mesmo sobrenome.

Ainda sobre a personagem, a relação dela com o seu arquétipo é a de Herói, pois um dos seus objetivos é tornar-se uma aurora para proteger sua tribo. Esse tipo de profissional equivale aos policiais e militares no mundo trouxa (não mágico). Eles são agentes de elite especializados e altamente treinados, cuja função é investigar casos envolvendo artes das trevas e prender os bruxos que a praticam (AUROR, 2017). Entre os aurores do universo de Harry Potter pode-se citar: Alastor Moody, Nifadora Tonks, além desses, após Hogwarts, o próprio Harry Potter e seu amigo Ron Weasley se tornam um (AUROR 2017). Já na franquia Animais fantásticos destaca-se a personagem Porpetina “Tina” Goldstein como aurora (AUROR, 2017) (FIGURA 59).

Figura 59: Aurores do universo de Harry Potter: Alastor Moody, Ninfadora Tonks, Harry Potter, Ron Weasley e Tina Goldstein



Fonte: Arquivo pessoal

Dada conjuntura, segue o contexto da personagem com base nas perguntas: quem, o que, quando, onde, porque e como.

- **QUEM?** (De quem se trata o personagem em questão?)
Akia Akingbade. 14 anos.
- Características físicas: negra, magra, considerada baixinha e pequena demais para sua idade.
- Características especiais: É uma animaga (se transforma em um ratel). Não precisa de varinha para efetuar magia. Pode fazer isso por meio de gesticulação. Entre as disciplinas ministradas, destaca-se em auto transfiguração.
- **O QUE?** (O que o personagem faz na história)
Estudante do quarto ano de Uagadou.
- **QUANDO?** (Em que período histórico a história acontece)
Dias atuais.
- **ONDE?** (Qual local serve como locação para narrativa?)
Escola de Uagadou, localizada nas Montanhas da Lua. / Tribo ao norte da Uganda
- **PORQUE?** (Porque o personagem age de determinada maneira na narrativa, o que o motiva?)

Background: originária de uma pequena tribo bruxa ao norte da Uganda, baseada no sistema matriarcal. São as mulheres quem ocupam a maior parte dos cargos de chefia política e treinamento das crianças da vila. Esta tribo, possui uma rixa antiga com uma tribo vizinha, localizada ao sul (atualmente as relações entre as duas tribos são cordiais. Elas ainda

se desprezam, mas cooperam com acordo de paz assinado anos atrás). De qualquer forma, as crianças começam a treinar desde cedo como se portar e maneiras de se defender, caso algum confronto venha a acontecer. Por causa disso é comum de muitos virarem aurores, sendo considerados alguns dos melhores do país.

- É tradição as crianças da tribo, desde cedo serem educadas para auto transfiguração. Normalmente são capazes de se transformar em animais já quando iniciam a escola.

- Akia costumava sofrer bastante *bullying* pelas outras crianças na escola da vila, por ser pequena demais em comparação as outras. Não davam valor para ela, nem acreditavam em seu potencial para se tornar uma guerreira (aurora). Mas Akia não ouvia quieta as críticas e partia para a briga, não importando o tamanho ou a quantidade de crianças envolvidas na confusão.

- Na tribo, Akia vivia com sua vó, mãe, seu irmão e irmã mais novos. Ela tem uma relação muito forte com eles e costumava ser babá dos irmãos quando necessário.

Objetivo de vida: seu objetivo é tornar-se uma aurora, para provar sua capacidade e proteger sua tribo.

- **COMO?** Como o personagem age? (as vezes a pergunta pode ser respondida no porquê).

- Akia, quer se provar forte tanto para ela, como para os outros. Ela não é a melhor aluna da classe, mas trabalha duro para aprender e se desenvolver, conquistando as coisas com seu próprio esforço. Qualidades: É esforçada, corajosa, confiante, animada, impetuosa, extrovertida, honesta e destemida.

- Defeitos: teimosa, explosiva, impaciente, gulosa (ela não sabe se é o ratel dentro dela, mas adora coisas com mel), impetuosa, costuma agir, antes de parar para pensar e tem um péssimo senso de direção.

3.2.2 Design

A partir do contexto, especificou-se alguns requisitos a serem utilizadas no design do personagem. Primeiramente, Akia deve ser mais baixinha em comparação aos outros. Também deve transmitir certa energia e ferocidade, apesar de sua aparência “inofensiva”. Por ter vindo de uma tribo, espera-se que tenha alguns elementos tribais consigo, tais quais acessórios. Além disso, como os feitiços são feitos por meio de gestos das mãos, seria interessante algum tipo de proteção para os braços. Com relação a transformação dela ratel, deve-se integrar os dois personagens de alguma maneira, facilitando uma associação entre os dois.

Desta vez o processo de concept foi um pouco mais integrado comparado ao Gabba, apesar de descrevê-lo em etapas. Neste caso, também se iniciou com uma pesquisa de rostos e possíveis penteados. De maneira geral, por meio dela pode-se observar algumas características étnicas de uma pessoa negra (FIGURA 60). De acordo com Huaixiang (2010), seus rostos costumam ser em formato de ovo, oval ou retangular. Além disso, normalmente possuem olhos marcantes, com cílios protuberantes. Com relação ao nariz, habitualmente são mais largos e podem ter formato mais angular ou curvilíneo. Já os lábios, costumam ser bem definidos e grossos, com a mandíbula mais protuberante (HUAIXIANG, 2010).

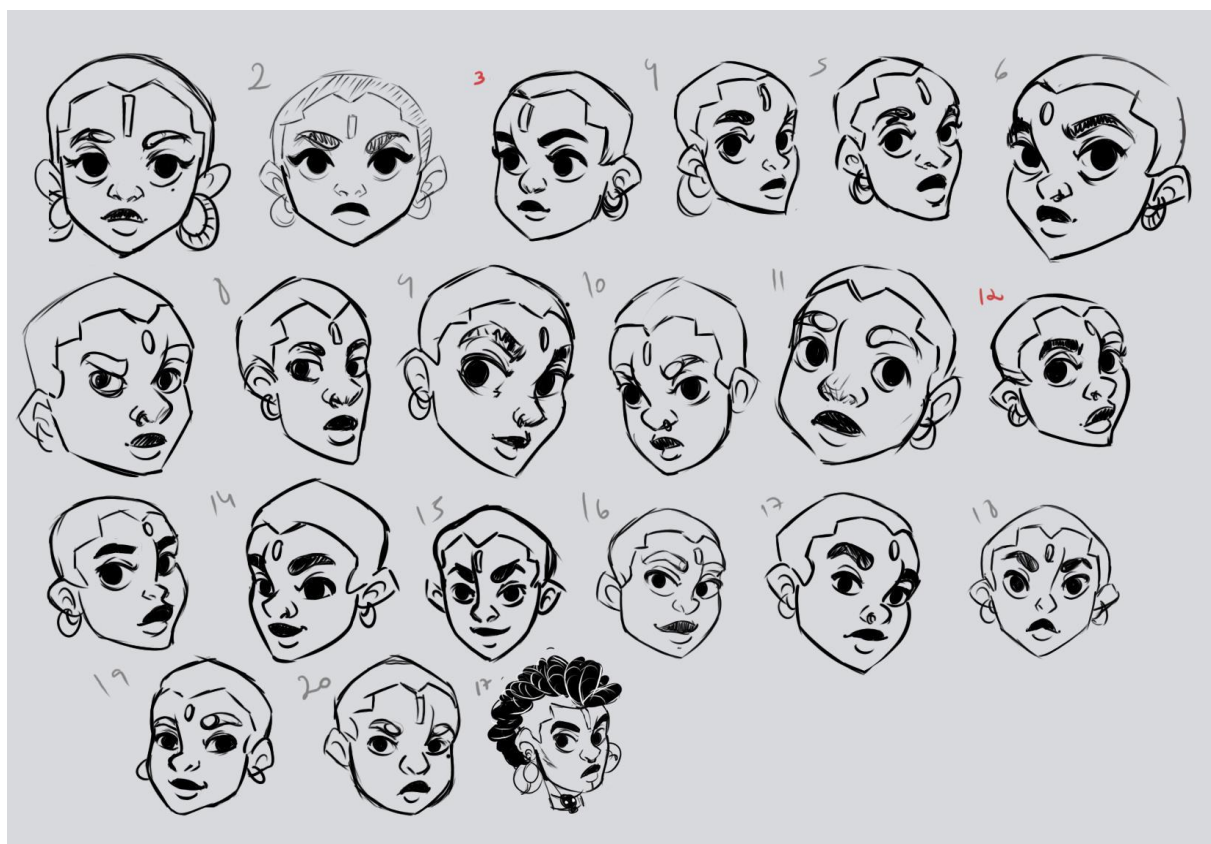
Figura 60: Akia - referências de rostos e cabelos



Fonte: do autor (2017)

Com base nas referências desenhou-se alguns rostos (FIGURA 61). Nesse caso, ainda não houve preocupação com penteados, apesar de se ter decidido que a personagem teria algum. A opção dela não possuir o cabelo raspado, como ocorre em algumas referências, é porque o Gabba já o possui. Akia ao apresentar outro penteado, a caracterizaria e a diferenciaria melhor sua silhueta dos dois personagens. Dentre as opções de sketch, optou-se por levar adiante o 3 e o 12.

Figura 61: Akia - sketches de rostos



Fonte: do autor (2017)

A partir dos rostos selecionados, desenhou-se algumas opções de personagem (FIGURA 62). Neste caso, a de número 3 também foi baseada no rosto da primeira. Dessa vez, testou-se desenhá-las em posições de ação, como se fossem soltar alguma magia. Quanto ao penteado, optou-se por *dreds* presos ou não muito compridos. Isso porque ela é uma menina bastante ativa, cabelos nesse estilo são mais práticos. Tratando-se da proporção, no caso dela seriam 4,5 cabeças (então, apesar dela e Gabba terem a mesma idade, Akia é mais baixa).

Dentre três propostas, observou-se que a segunda se encontra um pouco mais adulta. Por isso optou-se em trabalhar com 1 e 3, que estão mais infantilizadas e arredondadas. O que torna com que Akia tenha, a princípio, um ar mais “inofensivo”.

Figura 62: Akia - *sketches* de personagem



Com os sketches completos notou-se que o material que tinha sido visto de vestes tinha sido bastante razo (não houve um foco nisso). Então as roupas não remetiam a África. Desta forma, buscaram-se referências imagéticas voltadas para construção do uniforme. Na pesquisa, buscou-se trajes típicos de diferentes regiões da África, além de roupas escolares e tipos de acessórios (FIGURA 63).

Figura 63: Akia - referências de roupas



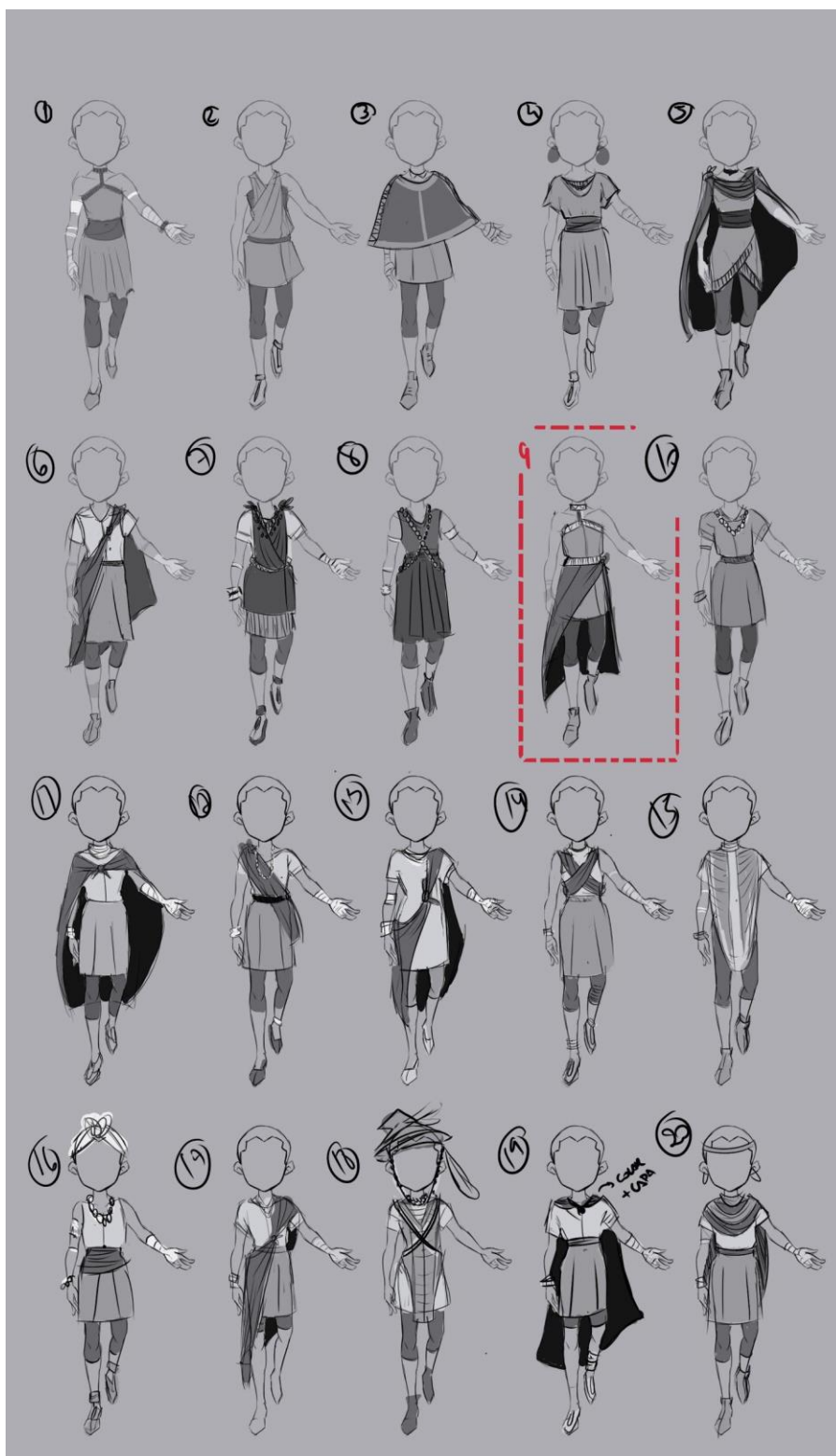
Fonte: do autor (2017)

De maneira geral, por meio da pesquisa pode-se observar algumas características presentes nessas vestes. Por exemplo, os uniformes escolares normalmente as meninas usam blusa com saia ou vestido, já os meninos calça. Normalmente as roupas tribais envolvem montagem, sobreposição de tecidos e, por vezes, assimetria. Além disso, observou-se uso considerável de acessórios como colares, brincos e pulseiras.

A partir dessas informações, foram feitos sketches de possíveis vestes escolares para Akia (FIGURA 64). A ideia basicamente era o de integrar os tipos de composições observados em uniformes (blusa e saia ou vestidos), com elementos tribais (sobrepor tecidos e acrescentar acessórios). Apesar de dificilmente encontrar meninas de calça nas referências, a ideia é que Akia use uma (seria uma escolha dela, não o padrão do uniforme escolar). Como ela é muito ativa fisicamente, uma

calça daria mais liberdade para ela se movimentar, fazendo-a sentir mais confortável. Com relação a vestimenta optou-se pela 9, por melhor combinação dos elementos (vestido preso ao colar, pedaço de tecido assimétrico na cintura e acessórios).

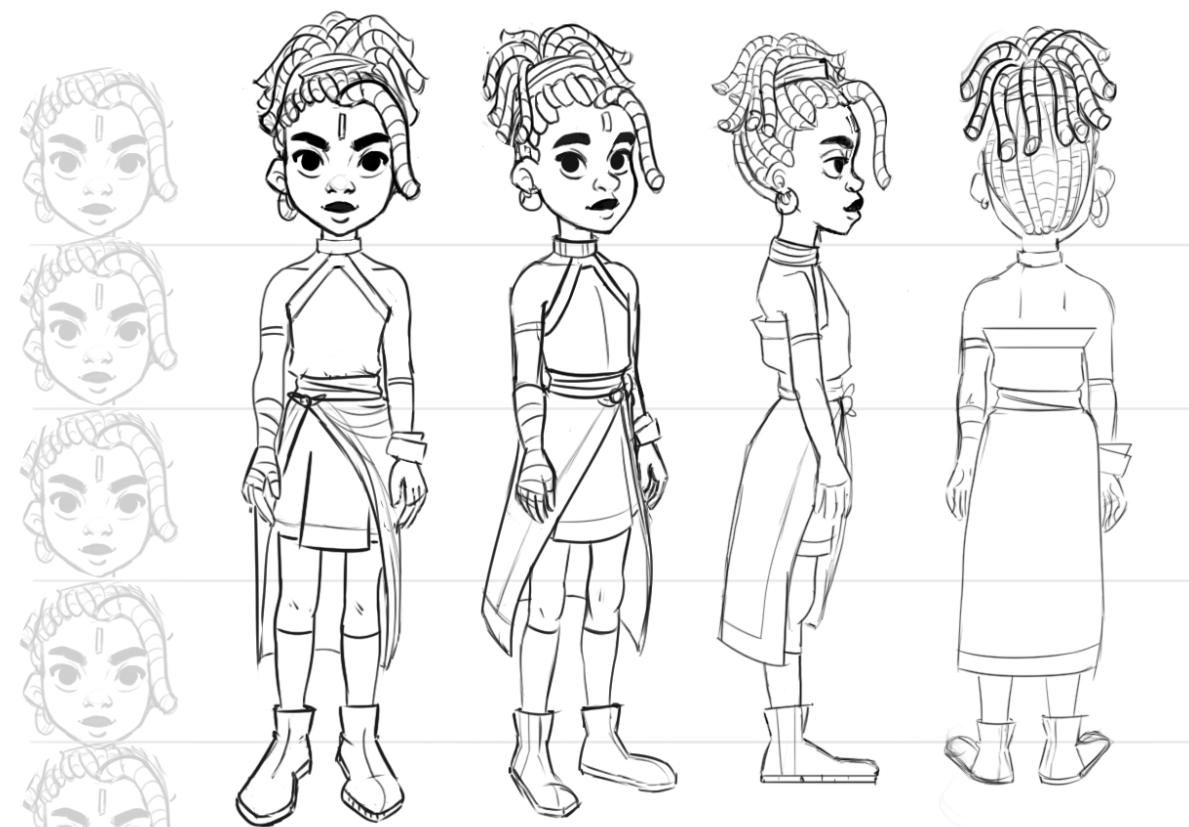
Figura 64: opções de uniforme escolar



Fonte: do autor (2017)

Dado contexto, a partir de traços dos sketches 1 e 3, juntamente com o uniforme escolhido, desenvolveu-se a personagem. Foram refinadas as roupas e cabelo, retirou-se uma das luvas (ela é destra, então o maior impacto da magia vai para esse braço). Além disso, acrescentou-se acessórios, reforçando o conceito da assimetria. Com base nisso, foi feito o turnaround da personagem (FIGURA 65).

Figura 65: Akia - turnaround

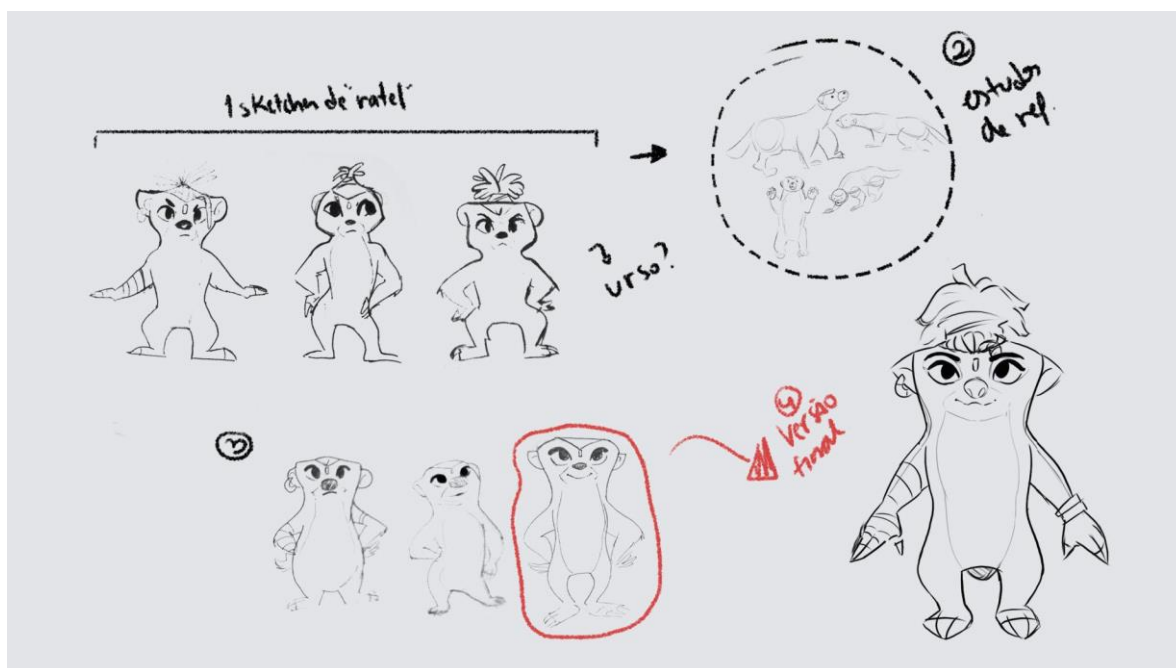


Fonte: do autor (2017)

Para demonstrar a personalidade da personagem, fez-se desenhos de gestos e expressões. Procurou-se mostrar a extroversão da personagem (por isso suas expressões são mais exageradas) e poses dela usando magia sem precisar de varinha (FIGURA 66).

si estudando sua forma (FIGURA 68 - 2). Depois disso, foram produzidos outros desenhos com conhecimento melhor do animal e suas características (FIGURA 68 - 3). Dentre essas opções, escolheu-se um dos desenhos para refinamento, tornando-se a versão final da Akia transformada em ratel (FIGURA 68 -4).

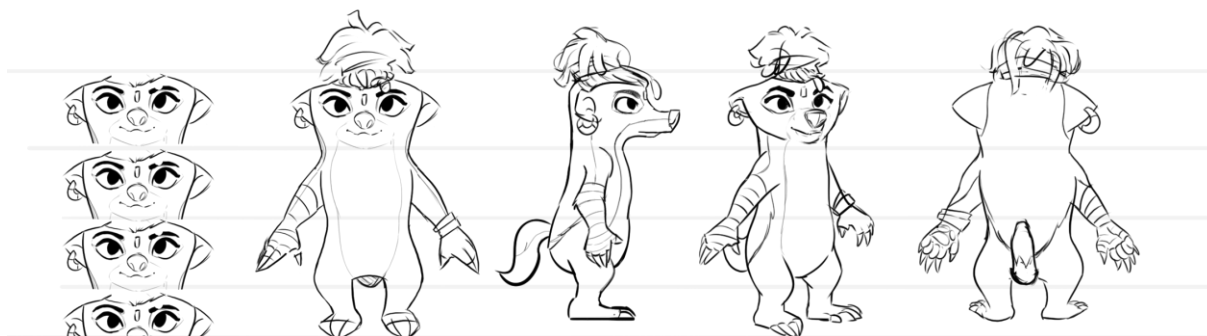
Figura 68: Akia - esquema de desenvolvimento do ratel



Fonte: arquivo pessoal

Com relação a versão final, de maneira geral, optou-se por manter utilização de formas mais arredondadas e orgânicas. A integração das duas versões da Akia se dá principalmente pelo estilo de cabelo, acessórios e também pela cor que será escolhida aos dois. O ratel possui proporção de quatro cabeças (Figura 69).

Figura 69: Akia - turnaround da versão ratel



Fonte : arquivo pessoal

3.3 Hiyori Watanabe (Mahoutokoro)

3.3.1 Contexto e personalidade

De acordo com J.K Rowling a escola de Mahoutokoro, trata-se de uma instituição antiga, contendo um dos menores corpos discente. Além disso, possui caráter diurno e os alunos vão e voltam para casa por meio de transporte através de pássaros petréis gigantes. Um dos destaques da escola é no esporte bruxo quadribol.

Com relação ao uniforme, os alunos recebem vestes encantadas que tem poder de se adaptar e evoluir de acordo com o aluno (vai de rosa ao dourado, conforme o estudante se desenvolve). Caso as vestes fiquem brancas, é uma desonra completa e significa que o responsável pelo uniforme fez algo ilegal e precisa ser julgado pelo ministério da magia Japonês.

Dado contexto, Hiyori foi construída com base no arquétipo de sábio e herói. Segue contexto da personagem, construído com base nas perguntas quem o que, quando, onde, porque e como.

- Quem? De quem se trata o personagem em questão?
Hiyori Watanabe. 12 anos. Asiática.
Características físicas: é uma menina, alta e magra de cabelos pretos.
Características especiais: possui inteligência nata (gênio) e aprende as coisas com facilidade.
- O Que? O que o personagem faz na história?
Estudante do segundo ano de Mahoutokoro. Devido ao seu vasto conhecimento Hiyori recebeu a oportunidade de avançar algumas séries, entretanto, por motivos pessoais ela resolveu negar a proposta (o que irritou seus pais extremamente).
- Quando? Em que período histórico a história acontece?
Dias atuais e 4 anos atrás quando seu irmão tornou-se branco;
- Onde? Qual lugar serve como locação para narrativa?
Em Mahoutokoro, localizada na Ilha de Minami Iwo Jima | e em sua casa em Tateyama - JP
- Por que? Porque o personagem age de determinada maneira na narrativa, o que o motiva?

- Background: Hiyori vem de uma família conservadora, rica e 100% bruxa. Hayato, seu irmão mais velho (famoso ex-jogador de quadribol estudantil), eram muito apegados. Ele era seu melhor amigo, mas ele desapareceu porque virou branco, ou seja, cometeu algum ato ilegal. Por consequência, foi banido da escola e da família. As pessoas não falam sobre ele, nem sobre o que fez ou onde está. De maneira que ela nunca soube porquê. Com a situação do Hayato, toda responsabilidade caiu sob os ombros de Hiyori. Ela deve restabelecer o “bom nome da família” em frente a sociedade bruxa japonesa, espera-se que no futuro ela também siga comandando os negócios da família.

- Objetivo: o irmão é 7 anos mais velho que ela, logo, os atos que o levaram a expulsão foram antes dela entrar para a escola. Seu objetivo é investigar e descobrir o que o irmão fez para receber o branco e onde ele está.

- Como? Como o personagem age? (as vezes a pergunta pode ser respondida no porquê).

- Hiyori é uma gênio nata. Ela consegue adquirir conhecimento e executar feitiços com facilidade. Toda essa situação com irmão fez com que ela se voltasse ainda mais para os estudos (ocupar sua mente a ajudava a lidar com a situação). Desta forma, aos 12 anos já é a melhor aluna da escola. O que gera bastante admiração e inveja por parte de outros estudantes.

- Em seu tempo livre, ela costuma investigar o caso do irmão. Entretanto é preciso cautela, porque a averiguação do caso é proibida e ela não deve ser descoberta.

- Características: De maneira geral é introspectiva, séria, responsável, calma e calculista (analisa bem as situações antes de agir), também é uma boa líder. Ela tem confiança em si em suas habilidades, por causa disso, as pessoas costumam achar que ela é presunçosa e se acha. Apesar de tentar aparentar não ser por causa do seu jeito de ser, ela é uma menina de 12 anos! Adora *mangás* e elementos da cultura pop, mas tem vergonha de admitir, então os mantêm escondidos no quarto, sob feitiço de proteção!

3.3.2 Design

Com base nas informações no contexto pode-se estabelecer alguns requisitos para a personagem. Ela tem uma aparência alta e magra. Além disso, vem de uma família conservadora e escola antiga. Logo, seus cabelos devem ser bem pretos e lisos sem muitos adornos (sem maquiagem, poucas ou quase nenhuma joia). No caso de suas vestes, devem remeter ou pelo menos possuir elementos do Japão no período histórico.

A partir dos requisitos estabelecidos, desta vez resolveu-se mudar o processo. Primeiramente, fez-se uma pesquisa geral estilos de roupas (FIGURA 70). Com base nisso, listou-se algumas características. As roupas de escolas japonesas, normalmente são compostas por saia, blusa, meia de tamanho variável (normalmente até a canela) e casaco. Já no caso do Japão antigo, pesquisou-se roupas de *kendo*, samurai, gueixa e arqueria.

Figura 70: Hiyori - referencias de roupas



Fonte: do autor (2017)

Após estudar as referências, optou-se por fazer uma série de *thumbnails* contendo variações da personagem (FIGURA 71). Com relação a vestimenta utilizou-se as roupas de referência, assim como combinações de misturas entre elas (como uniforme escolar e *kimono*, por exemplo). Dentre as alternativas, optou-se pela 6 e 7.

Figura 71: Hyori - *Thumbnails*

Fonte: do autor (2017)

Feitos os *thumbnails*, sentiu-se necessidade de trabalhar melhor o rosto da personagem. Desta forma foi feito um painel de referência com garotas asiáticas. O objetivo era reunir variações de rosto, feições e penteados como base para personagem (FIGURA 72).

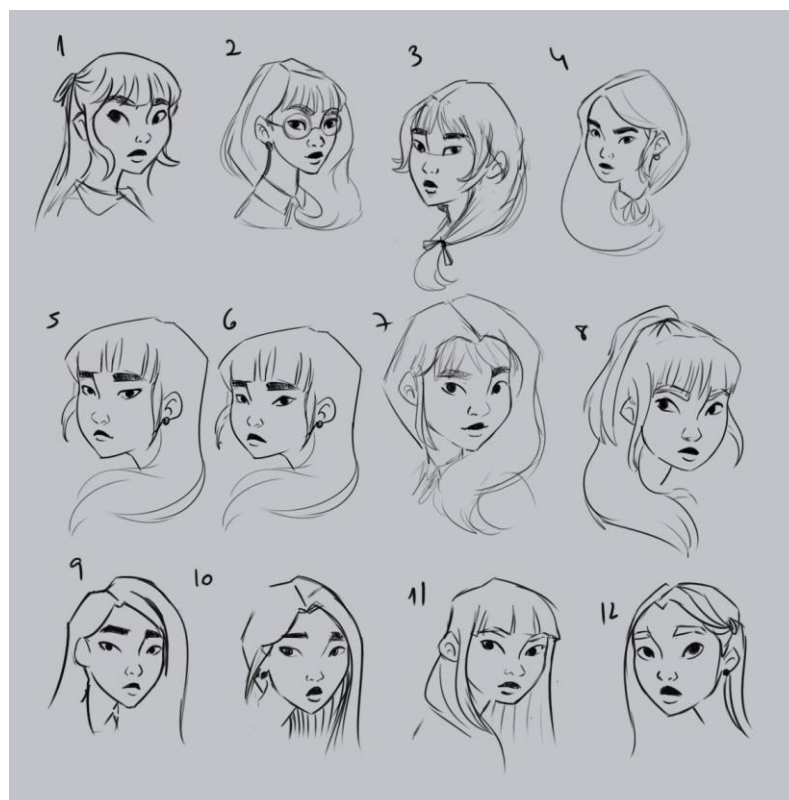
Figura 72: Hiyori - referencias de rostos



Fonte : arquivo pessoal

A partir das referências, construiu-se algumas opções de rosto para a personagem. Optou-se pelo número 11, pois utiliza melhor o formato quadrado e a franja como está deixa ela com aspecto mais infantil e conservador (FIGURA 73).

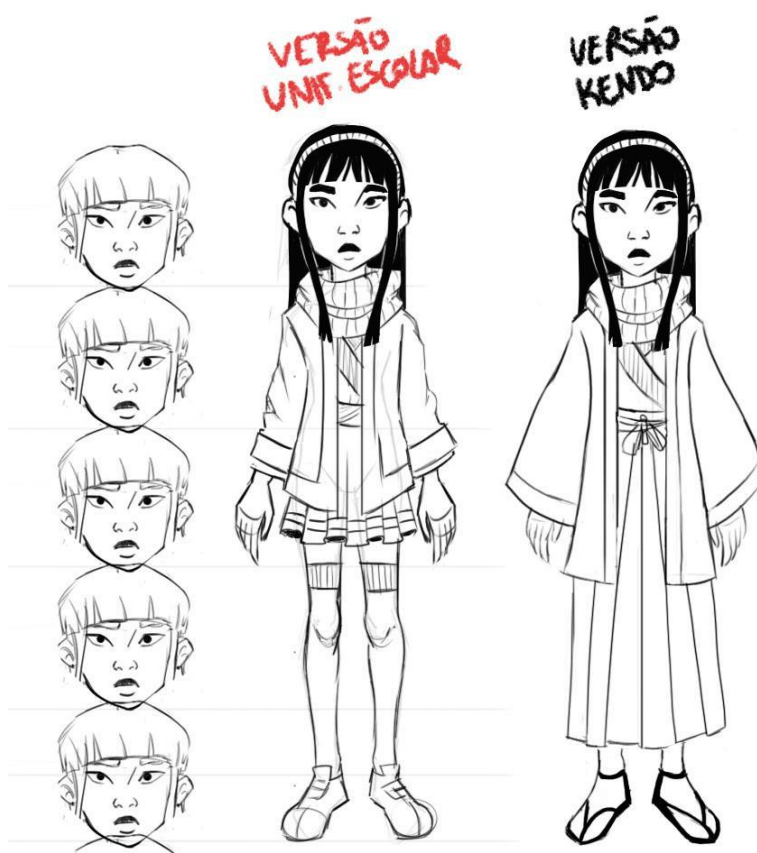
Figura 73: Hiyori - *sketches* de rostos



Fonte : arquivo pessoal

Definido o rosto da personagem, era necessário detalhar os *thumbnails*. Nesse caso, acabei diminuindo a proporção da personagem para 5 cabeças para ela aparentar ser mais jovem. Além disso vestiu-se a personagem com uniforme apresentando duas opções (FIGURA 74). A primeira com base no uniforme escolar contemporâneo japonês (no entanto em cima, seria roupa clássica com *kimono*), a segunda de com referência no uniforme de *kendo*. Definiu-se pela opção com a saia, pois dava uma aparecia mais jovem para Hiyori.

Figura 74: Hiyori - opções de uniforme

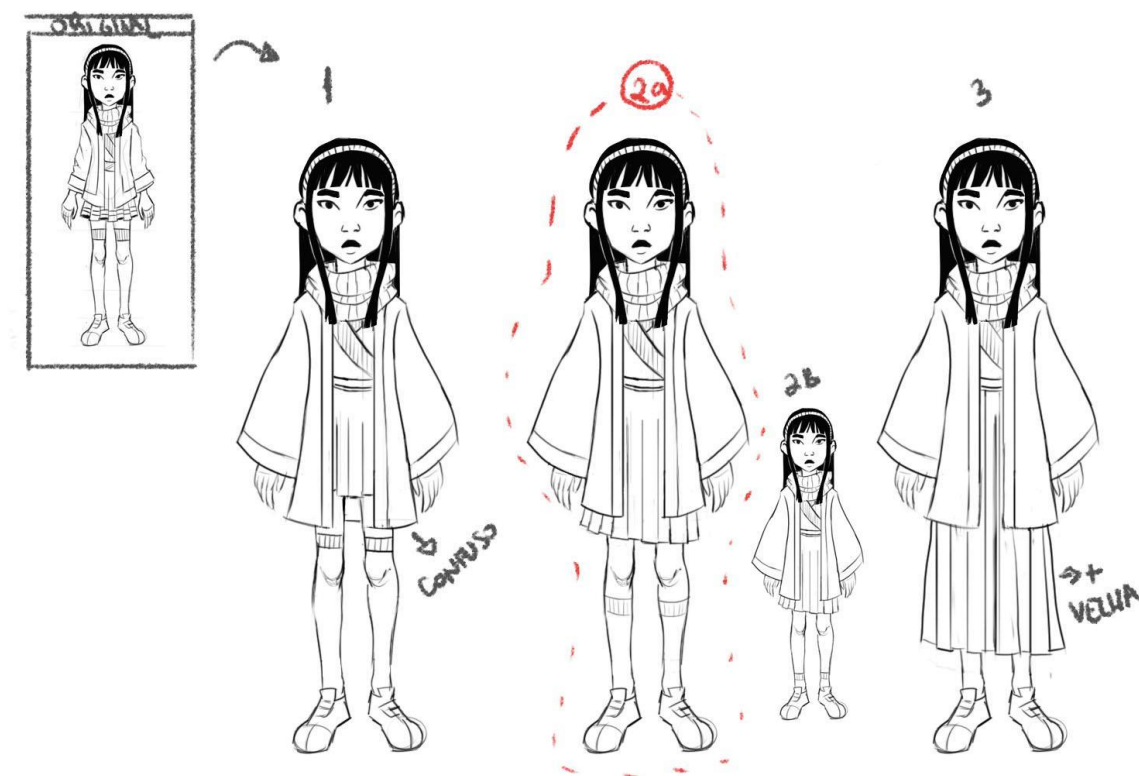


Fonte : arquivo pessoal

Escolheu-se a opção de vestimenta, no entanto era necessário estudar melhor qual seria sua relação com o *kimono*, para que não parecesse apenas um casaco. A fim de simplificar o design, optou-se por aumentar o tamanho da saia e do *kimono* (FIGURA 75 - 2a). Nesse caso, também diminuiu o tamanho da meia para canela. A saia um pouco maior também reforça a ideia dela vir de uma família mais conservadora. Ela é rebelde no quesito investigação do irmão, mas isso é algo que ela faz secretamente. Sua aparência externa ela prefere manter impecável e livre de

suspeitas. Dada contexto, o cachecol utilizado na vestimenta tem duas funções. A primeira é proteger do frio, principalmente quando ela vai e volta da escola nos pássaros petréis gigantes. A segunda é tampar seu rosto, em caso de emergência e ela esteja em alguma investigação secreta.

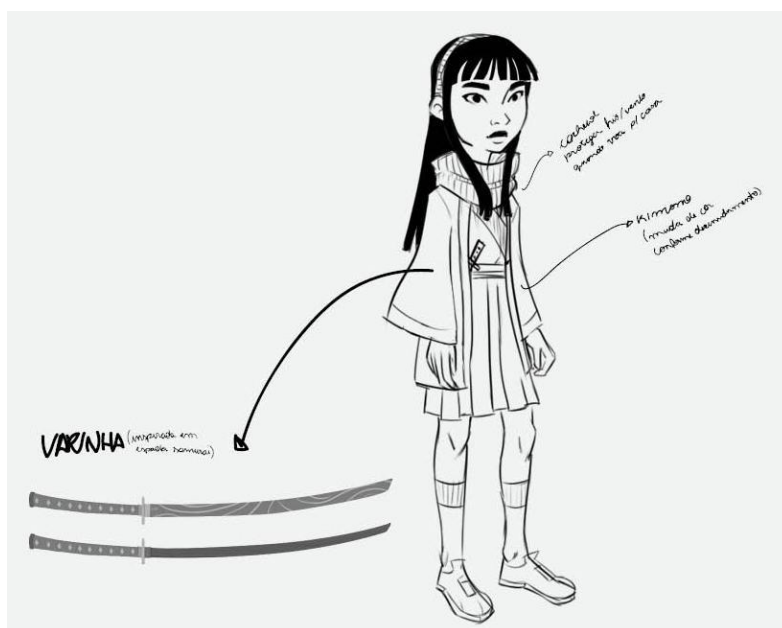
Figura 75: Hiyori - variações de uniforme



Fonte: arquivo pessoal

Ainda com relação a vestimenta. Pensou-se dos alunos da escola guardarem a varinha na cintura, em referência aos samurais (FIGURA 76). Além disso ela, fica guardada em em uma espécie de bainha (semelhante a espada). No caso de Hiyori, ela utiliza uma que ganhou de presente do irmão. A bainha costumava ser dele, mas visto que ela sempre pegava para brincar quando criança, ele acabou dando a ela. Nesse caso, as iniciais nela gravadas são, na verdade, de Hayato Watanabe.

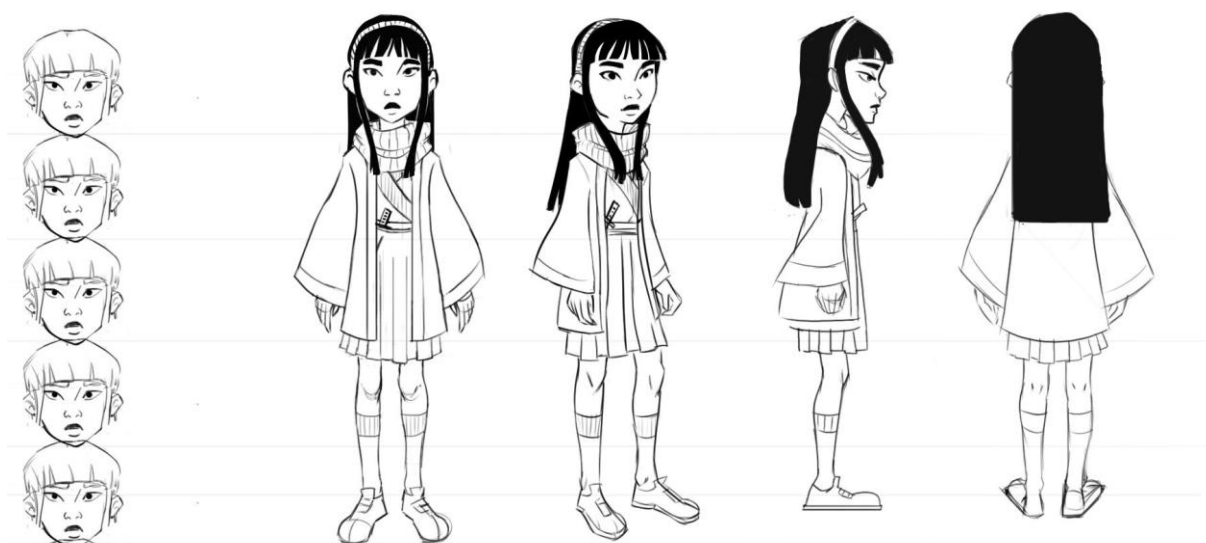
Figura 76: Hiyori- versão final



Fonte: do autor (2017)

Dado contexto foi feito o turnaround da personagem, contendo todas as vistas e proporção necessária para que ela possa ser replicada (FIGURA 77). Hiyori possui proporção de cinco cabeças, a qual pode torná-la alta para uma criança de 12 anos. Isso reforça a ideia de que ela teve “que amadurecer/crescer” mais rapidamente por causa da situação com o irmão e auxilia Akia a parecer mais baixinha.

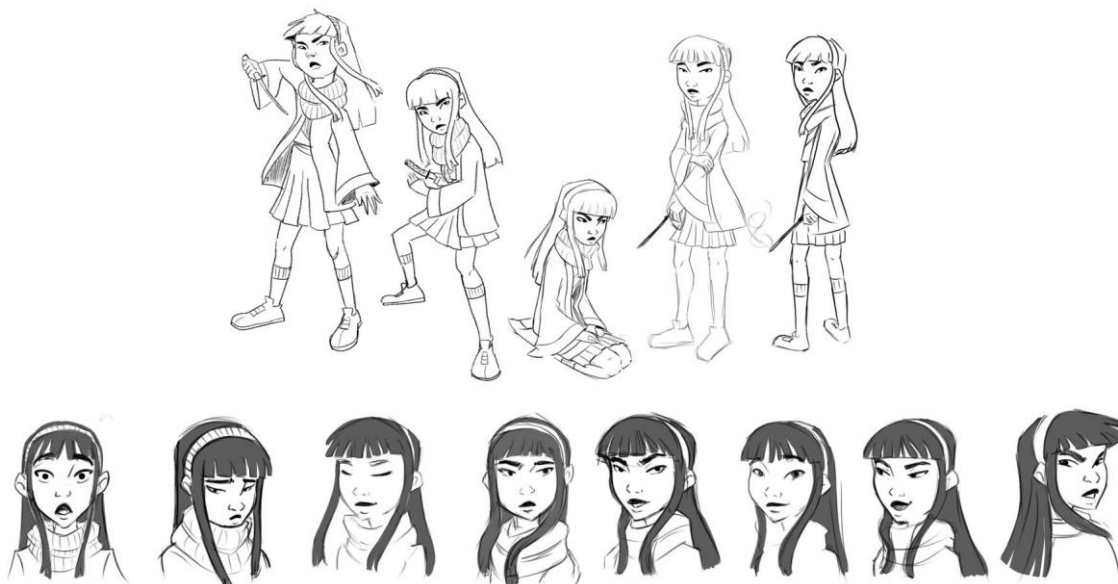
Figura 77: Hiyori- turnaround



Fonte: arquivo pessoal

Para Hiyori, também foram feitas poses gestuais e expressões. No caso dela, por se tratar-se de personagem mais introspectivo e analítico em ambos os casos ela se expressa de maneira mais contida (FIGURA 78).

Figura 78: Hiyori - *gesture* e expressões



Fonte : do autor (2017)

3.4 Colorização dos personagens

De modo geral as cores foram escolhidas seguindo informações, as quais autora havia repassado. Para Gabba, o uniforme seria o verde, já para Hiyori o manto deveria mudar de cor conforme o aprendizado (tornando-se cada vez mais dourado conforme a expertise). No caso de Akia, não houve especificação de cor.

Tratando-se do Gabba, basicamente não houve muita variação de cor. Escolheu-se o verde como dominante e tons terrosos e neutros para complementar. Formando uma composição análoga. Já para Akia, primeiro testou-se algumas combinações de cores complementares como azul e amarelo (em uma tentativa de remeter ao misticismo que envolve o local da escola, chamada montanhas da lua, assim como para e para suavizar a cor preta do ratel). A outra opção envolvia com cores mais quentes em contraste com mais frias ressaltando sua personalidade explosiva da personagem (FIGURA 80).

Figura 80: Primeiros testes de cor



Fonte: do autor (2017)

Terminado o concept da Hiyori, escolheu-se a cor do *kimono*, que deveria remeter ao dourado. Para as saia e blusa e testou-se combinações de complementares (tons de azul) e tríades (tons de roxo e amarelo) combinadas com cores neutras. Optou-se também por testar outros tons em Akia, como contraste tríade, combinando tons laranjas com azul e verde (FIGURA 81). Com objetivo de integrar melhor os personagens uns aos outros, optou-se por testar as opções do no *Hue/Saturation*, assim como no contraste. Desta forma, principalmente as cores de Akia, principalmente, se alteraram de laranja para outro mais rosado.

Figura 81: Colorização dos personagens



Fonte: do autor (2017)

3.5 Personagens: silhueta, ritmo/variância e *model sheet*

Neste capítulo, reuniu-se assuntos comuns entre os três personagens. Desta forma, procurou-se facilitar o entendimento do mesmo.

Finalizados o design dos personagens, verificou-se a suas silhuetas e comparou entre eles. Isso permitiu uma melhor observação das formas dos personagens e se podem ser facilmente distinguidos um do outro (FIGURA 82). Com relação a *shape*, de maneira geral todos são arredondados, o que os torna mais simpáticos. No entanto, procurou-se utilizar algumas formas triangulares ao Gabba e retangulares a Hiyori, com intuito de adicionar uma certa energia/furtividade no primeiro e conservadorismo no segundo. Em se tratando de Akia, procurou-se manter as formas arredondadas para acentuar sua aparência mais infantil em relação aos outros. No line up dos personagens, é possível comparar a altura de cada personagem em relação ao outro. Neste caso, Gabba é o maior, seguido por Hiyori e por fim Akia.

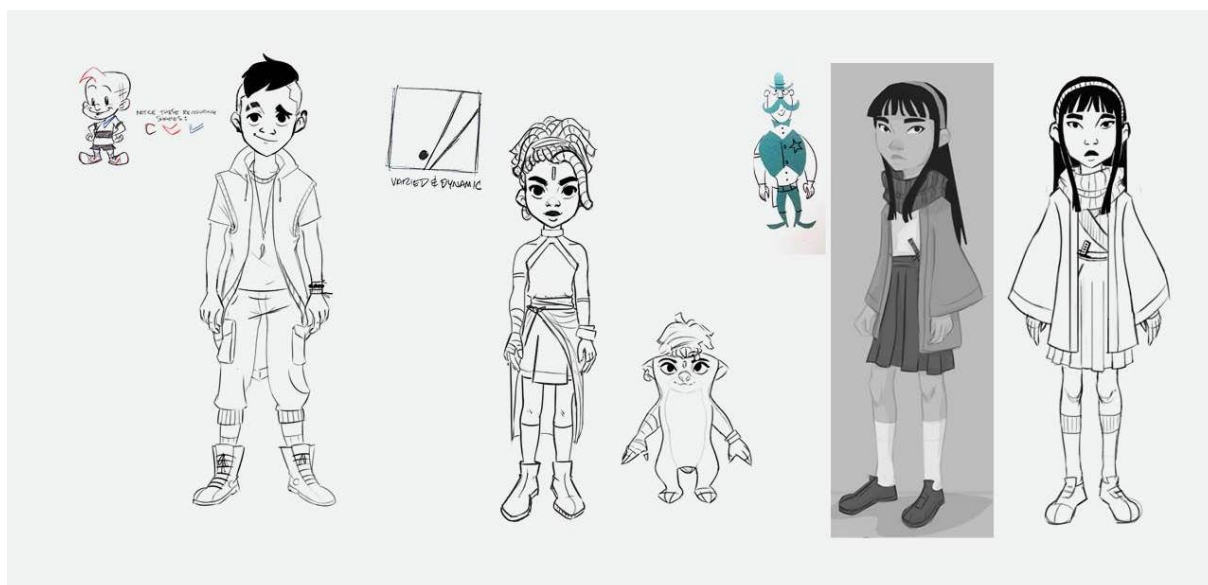
Figura 82: Silhuetas / line up



Fonte: arquivo pessoal

Tratando-se do tópico a respeito de variância e ritmo, elas foram aplicadas de maneiras diversas. Procurou-se repetir certas formas, como as linhas presentes bermuda e colete do Gaba por exemplo. Também se optou por trabalhar com simetria, no caso da Akia principalmente. Além disso, tentou-se adicionar um ritmo maior ao personagem ao intercalar cores claras e mais escuras, o qual pode ser melhor observado no *concept* da Hiyori (FIGURA 83)

Figura 83: Ritmo e variância



Fonte: do autor (2017)

Com os personagens prontos, produziu-se um *model sheet* de cada um. Este material pode servir tal resumo de cada personagem, assim como expor suas particularidades. Neles foram reunidos elementos que os compõem como: cores, poses, expressões, turnarounds e acessórios (FIGURA 84).

Figura 84: *Model Sheet* dos personagens



Fonte: do autor (2017)

4. Considerações Finais

Este projeto possuía como objetivo desenvolver três personagens, cada qual representando um tipo de escola de magia diferente. A partir desse preceito, estudou-se todo o processo de criação de personagens, desde a teoria, até a aplicação prática.

De maneira geral, foi um processo de criação intenso e complicado no início. Apresentou-se uma dificuldade inicial, com a criação do contexto dos personagens, até o desenvolvimento do *concept* do Gabba. Desta forma, com a criação do contexto, optou-se em trabalhar com estereótipos (brasileiro-malandro, africana-tribal e japonesa superinteligente), pois dentre as opções de personagens criadas estes estavam mais bem resolvidos e apresentaram melhor potencial de desenvolvimento.

A partir dessa premissa tentou-se evoluir um pouco esses estereótipos, tornando-os mais interessantes. Por exemplo, no caso das personagens africana e japonesa. Normalmente essas são culturas costumam ser mais machistas e patriarcais, para contrapor a isso buscou-se apresentar personagens femininas fortes e com papéis de destaque.

Ao longo do processo de design, trabalhou-se bastante com tentativas e erro, até finalmente “a coisa realmente deslanchar”. Cada personagem foi uma experimentação diferente e caminho alternativo para criação. Com o Gabba, o desenvolvimento foi mais preso, cada etapa foi construída de maneira mais isolada, para depois as peças irem se encaixando e formar o personagem. No caso da Akia e Hiyori, ganhou-se mais confiança e o processo se integrou de uma maneira melhor, tornando-se cada vez mais rápido e fluido. Além disso, o trabalho contou com bastante pesquisa de referência aplicada. Isso auxiliou para a caracterização de cada um dos personagens, de acordo com local de origem, assim como a embasar os conceitos de cada um.

Dado contexto, ao longo do processo houve um acréscimo considerável de conhecimento tanto teórico, quanto prático envolvendo a temática de *concept* de personagem. O que resultou em uma evolução pessoal da graduanda com relação a construção do processo de *concept* e até no desenho em si. Desta forma, pode-se dizer que o objetivo geral e os objetivos específicos do trabalho foram alcançados.

5. REFERÊNCIAS

ANIMAGUS. [s.i], 20 jun. 2017. Disponível em:

<<http://harrypotter.wikia.com/wiki/Animagus>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

AUROR. [s.i]. Disponível em: <<http://harrypotter.wikia.com/wiki/Animagus>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

BESSEN, Ellen. **Animation Unleashed: 100 principles every animator, comic book writer, filmmaker, video artist and game developer should know.** Studio City: Michael Wiese Productions, 2008.

BANCROFT, Tom. **Creating Characters with personality.** New York: Watson-guption Publications, 2006

BANCROFT, Tom. **Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life.** Burlington: Focal Press, 2012.

CAMAROTTI, Marco. **Diário de um corpo a corpo pedagógico: e outros elementos de arte-educação.** Recife: Editora Universitária Ufpe, 1999. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=0ZD0tYXfJgoC&pg=PA40&lpg=PA40&dq=quatro+tipos+pensamento+humano+jung&source=bl&ots=gcMkmHo1b2&sig=S3PvdAwJA10yPT-a9K_JdHQDDel&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwji1-erwozUAhUDk5AKHQLLBWQQ6AEIaTAO#v=onepage&q=quatro tipos pensamento humano jung&f=false](https://books.google.com.br/books?id=0ZD0tYXfJgoC&pg=PA40&lpg=PA40&dq=quatro+tipos+pensamento+humano+jung&source=bl&ots=gcMkmHo1b2&sig=S3PvdAwJA10yPT-a9K_JdHQDDel&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwji1-erwozUAhUDk5AKHQLLBWQQ6AEIaTAO#v=onepage&q=quatro%20tipos%20pensamento%20humano%20jung&f=false)>. Acesso em: 20 jun. 2017.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2006.

GURNEY, James. **Color and Light: A guide for the realist painter.** Kansas City: Andrews Mcmeel Publishing Llc, 2010.

HAMPTON, Michael. **Figure Drawing: Design and Invention.** China: Michael Hampton, 2009.

HERBOLOGY. [s.i], 20 jun. 2017. Disponível em:

<<http://harrypotter.wikia.com/wiki/Herbology>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

HONEY BADGER (RATEL): Mellivora capensis. [s.i], Disponível em:

<<http://animals.sandiegozoo.org/animals/honey-badger-ratel>>. Acesso em: 03 nov. 2017.

HUAIXIANG, Tan. **Character Costume Figure Drawing.** Abington: Focal Press, 2010.

Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=Ss2-fogKOEIC&printsec=frontcover&hl=pt-](https://books.google.com.br/books?id=Ss2-fogKOEIC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=Ss2-fogKOEIC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)>. Acesso em: 02 nov. 2017.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

J.K. ROWLING. [s.i], 20 jun. 2017. Disponível em: <<https://www.jkrowling.com/about/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

KUEHNI, Rolf G.. **Color: An Introduction to Practice and Principles**. New Jersey: Wiley, 2013. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=WBkZdbD8VssC&printsec=frontcover&dq=color&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=color&f=false>. Acesso em: 20 jun. 2017.

LEREW, Jenny. **The Art of Brave**. San Francisco: Chronicle Book Llc, 2012.

LESSA, Elvina. [Http://www.jung-rj.com.br/artigos/tipos_psicologicos.htm](http://www.jung-rj.com.br/artigos/tipos_psicologicos.htm). Disponível em: <http://www.jung-rj.com.br/artigos/tipos_psicologicos.htm>. Acesso em: 20 jun. 2017.

LOOMIS, Andrew. **Figure Drawing for all its worth: a book of fundamentals for an artistic career**. Estados Unidos: Titan Books, 2011.

LOOMIS, Andrew. **Drawing the head and hands**. New York: Titan Books, 2011.

LOS OCHO TIPOS DE PERSONALIDAD DE JUNG EN LOS QUE TE PUEDES ENCONTRAR. [s.i], 26 jul. 2015. Disponível em: <http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/07/150724_tipos_personalidad_jung_finde_jm>. Acesso em: 20 jun. 2017.

MAESTRI, George. **Digital Character Animation 3**. [s.i]: New Riders Press, 2006. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=EWffzXS-RGcC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 11 ago. 2017.

METAMORPHMAGUS. Harry Potter Wikia. Disponível em: <<http://harrypotter.wikia.com/wiki/Metamorphmagus>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The invisible art**. New York: Harpercollins Publishers Inc, 1993.

MOUNTAINS OF THE MOON. [s.i], 20 jun. 2017. Disponível em: <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Mountains_of_the_Moon>. Acesso em: 20 jun. 2017.

POTTERMORE. **About us**: Every company has a story. Here's ours . . . Disponível em: <<https://www.pottermore.com/about/us>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

ROWLING, J.K. **Mahoutokoro**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/mahoutokoro>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

RATEL: The ratel is one of the most fearless animals in Africa. [s.i], Disponível em: <<http://www.awf.org/wildlife-conservation/ratel>>. Acesso em: 02 nov. 2017.

ROWLING, J.k. **Castelobruxo**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/castelobruxo>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

ROWLING, J.k. **Uagadou**. Disponível em: <<https://www.pottermore.com/writing-by-jk-rowling/uagadou>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

SILVER, Stephen. **The Silver Way**: Techniques, tips and tutorials for effective character design. China: Design Studio Press, 2017.

SOLOMON, Charles. **The Art Of Frozen**. San Francisco: Chronicle Book LLC, 2013.

STONE, Terry Lee; ADAMS, Sean; MORIOKA, Noreen. **Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design**. Beverly: Rockport Publishers Inc, 2006. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=CjuLI_bNO9UC&printsec=frontcover&dq=color+design&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=color+design&f=false>. Acesso em: 20 jun. 2017.

TIPOS PSICOLÓGICOS. [s. L.]: Abril, 31 out. 2016. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/tipos-psicologicos/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

THE DESIGN PROCESS: WHAT IS THE DOUBLE DIAMOND? [s.i], 17 mar. 2015. Disponível em: <<http://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

TRANSFIGURATION. [s.i], 20 jun. 2017. Disponível em: <<http://harrypotter.wikia.com/wiki/Transfiguration>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. Glendale: Disney Editions, 1981.

TILLMAN, Byan. **Creative Character Design**. United States: Focal Press, 2011.

6 REFLEXÕES PARA ENTENDER O PENSAMENTO DE CARL JUNG. [s.i]: Editora Globo, 23 fev. 2017. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2017/02/6-reflexoes-para-entender-o-pensamento-de-carl-jung.html>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

VIDEOCAST **Cenas em Detalhes #14: Frozen - Uma Aventura Congelante**. [s.i]: Youtube, 2014. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T8EATvcrVcc>>. Acesso em: 20 jun. 2017.